

magazine
jonu
Nº 2
5,98 EUROS.
995 PTAS.
Precio en España.
fushigi yugi, yu yu hakusho
las series del año
dragon ball forever
todo sobre sakura
© 1995 Yuu Watashe/Shogakukan · TV Tokyo · St. Pierrot.
© 2001, Bird Studio, Shueisha, Toei Animation.
© 2001 Clamp/Kodansha/Cinema Card Captor Sakura" Partnership.
© 2001 Yoshihiro Togashi, Shueisha, Studio Pierrot
8 421466 519998

La película triunfadora en el pasado Salón del Manga de Barcelona



JONU MEDIA tiene el placer de ofrecer la primera película de **SAKURA, CAZADORA DE CARTAS.** Basada en la famosa serie de televisión emitida en nuestro país con gran éxito (autonómicas de Cataluña, Andalucía y Euskadi) narra las aventuras de una niña de 10 años que visita la biblioteca de su barrio. Allí descubrirá un libro lleno de Cartas Especiales que se escapan mágicamente. El guardián de las cartas, una especie de leoncito llamado Kero, convertirá a Sakura en una Cazadora de Cartas. La protagonista deberá reunir todas las cartas para salvar a toda su ciudad.



editorial

Editor:
Ramón Folch
Director:
José Luis Puertas
Redactora Jefe:
Annabel Espada
Diseño y Maquetación:
Jose A. Luján
Traducción:
Noriko Oba
Redactores:
F.X Pérez, Juan Carlos Rodríguez, Jonás Jorna, Annabel Espada, José Luis Puertas, Oz
Dibujantes:
Juan Carlos Rodríguez
Jonás Jorna, Álvaro Maillo

Impreso por **Filabo**
Distribución:
Tiendas especializas,
Samurai Ediciones
Quiscos: Logista

Duplicación de CD: **Condor**

FUSHIGI YUGI (Promocional)
Diseño y Traducción: Studio JONU
Doblaje: Estudios Teruel
Duplicación de VHS: Duplico

DEPOSITO LEGAL:
B-33343-01

Editado por **JONU MEDIA**
Can Bruixa, 35
08014 Barcelona
Tel: 93 490 06 60
Fax: 93 490 30 72

Estimados amigos,

Muchas gracias por la cálida acogida del primer número. Esperamos que éste que tienes entre las manos os guste mucho. Perdonad por el retraso, intentaremos que no vuelva a ocurrir y podáis disfrutar cada mes de JONU MAGAZINE.

Desde la redacción, os queremos comentar que algunos lectores nos han dicho que los CD de JONU son pobres en contenido. Es cierto si lo comparáis con otras revistas del sector. Pero debéis saber que todo lo que incluimos en nuestro CD es legal. No deseamos llenarlos de material ilegal como las otras revistas. Por otra parte, comentaros que este número(edición española) os regalamos el primer episodio de *FUSHIGI YUGI* (*EL JUEGO MISTERIOSO*). Lo ha querido la mayoría de la gente. Pero no os preocupéis porque *BOYS BE* llegará muy prontito. *FUSHIGI YUGI* es una de las series más esperadas por todos los otakus. No os la perdáis, es lo mejorcito de la temporada. La serie saldrá completa en varias temporadas o sagas en VHS y DVD. La podéis encontrar en vuestras tiendas especializadas, grandes almacenes y grandes superficies.

También quiero agradeceros vuestro apoyo en el Salón del Manga. Espero que os gustara que invitáramos a una de las diseñadoras más famosas de anime, TAKADA Akemi y a los responsables del Studio Pierrot, creadores de *Fushigi Yugi* y *Yu Yu Hakusho*.

Muchas gracias por todo. ¡Disfrutad de la revista y el vídeo!

Un saludo.

José Luis Puertas
Director de JONU MAGAZINE



sumario

glosario

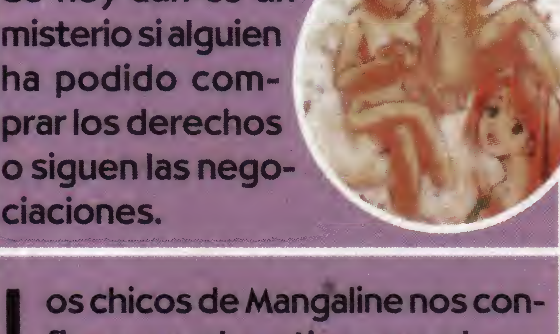
ANIME: Animación japonesa, la palabra proviene del francés.
OTAKU: en Japón, aficionado a algo. En occidente, fan del manga y la animación japonesa.
OVA: Serie de animación de venta directa en vídeo, puede constar de varios episodios.
SHOJO MANGA: Manga para chicas. Para los japoneses no es más que una clasificación.
SHONEN MANGA: Manga para chicos.

fé de erretas del nº1

Las prisas, las prisas... en nuestro primer número cometimos algunos lapsus, que queremos corregir. En la página 4, en la noticia sobre las novedades del Salón del Manga, la obra de Toriyama es *Sandland*, no *Sandman*, que no tiene mucho que ver. En la página 5, el manga yaoi editado por Glénat es *Zetsuai*, no *Bronze*. En la página 41, se nos coló una imagen de Chiriko en el espacio dedicado a Miaka. Por otra parte en los listados de novedades, el número de *Hunter x Hunter* más vendido es el 11, no el 2, y el listado de cómics en España corresponde a Cómics Aventura. También pedimos disculpa por algunas faltas que se colaron.


suspense
ciencia-ficción
fantasía heroica
romántico
terror
humor
acción
shojo
shonen
unisex
infantil
artes marciales
estudiantes
magia
erótico

Glénat asegura que estrenará *Love Hina* a finales de año. Lo más interesante del tema es que se intentará hacer algo conjunto con quien licencie el anime... cuando éste se dé a conocer, claro, porque a día de hoy aún es un misterio si alguien ha podido comprar los derechos o siguen las negociaciones.



Los chicos de Mangaline nos confirmaron el motivo por el que *Clover* no ha podido ser, como esperaban, una de sus próximas novedades. Por lo visto el conflicto de las **Clamp** con Kadokawa Shoten ha afectado a sus otras obras, no sólo a las de dicha editorial, por lo que los derechos y contratos se vieron retrasados. Ahora que todo se ha arreglado, esperan podernos anunciar muy pronto la fecha de salida de esta historia.

Norma es otra de las editoriales importantes en nuestro país. Si en el Salón ha presentado el muy esperado segundo volumen de *Utena*, en noviembre se reemprende la edición de *Record of the Lodoss Wars- La leyenda del caballero heroico*, donde sus fans podrán seguir las peripecias de Spark, y se edita el tercer volumen de *Cómo dibujar manga*, así como un portafolio titulado *Cyberworld* con ilustraciones de **Masamune Shirow**. Y en diciembre, como regalo de navidad, el número cinco de *Macross 7 Trash!*, de **Haruhiko Mikimoto.**

Los encargados de programación del programa catalán **3xl.net** están muy satisfechos con el éxito de *Shin-chan*, y nos pudieron asegurar que hay otros canales autonómicos interesados en la serie, así que muy pronto es posible que "salte" a algún otro canal. Y hablando del pequeño monstruo que es Shinosuke Nohara, también nos aseguraron que en el 2003 habrá nuevas aventuras de Shin-chan... ¡y de su nueva hermanita!

¡VIVA CANAL SUR!

Junto con TV3, el canal autonómico andaluz es el que mejor se porta con el anime, al menos va renovando periódicamente sus series y vale la pena estar al tanto de sus novedades. Sin ir más lejos, cada día emiten una serie titulada *Ojos de gato*, que no es otra que *Cat's eyes*, basada en el primer manga famoso de **Tsukasa Hojo**, el autor de *City Hunter*. Siguiendo con los clásicos, encontramos *Attacker number I*, (*La panda de Julia* cuando se emitió en **Tele 5**), una serie clásica de voleibol. Además, a mediodía podéis disfrutar de *Isami* y *Azuki*, dos anime que, aunque son reposiciones, vale la pena volver a verlos. Además, también podréis ver *Fancy La La*, uno de los últimos trabajos de **Akemi Takada**, la invitada al Salón del Manga.

VUELVE LO CLÁSICO.

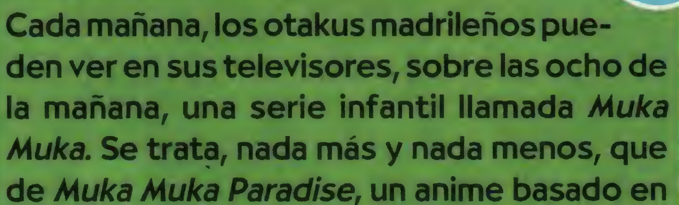
Antena 3 parece decidida a rescatar del baúl de los recuerdos series que veíamos hace años, auténticos clásicos del anime. Tras reponer a primera hora de la mañana *Sonrisas y lágrimas*, ahora apuestan por otra serie de la **Nippon Animation**, *Ana de las tejas verdes*. Esta serie, una de las primeras de este estudio, nos cuenta la historia de Anne Shirley, una huérfana canadiense con una tremenda imaginación. Además, para los más fans esta serie tiene algo especial, ya que fue un proyecto muy especial de **Yoshifumi Kondo**, uno de los fundadores del estudio **Ghibli**, ya desaparecido, y director de *Mimi o sumaseba*.



CALENTANDO MOTORES PARA EL SALÓN DEL CÓMIC.

Una de las cosas que tienen los Salones es que puedes enterarte casi de todo. A estas alturas, las editoriales suelen tener bastante claras las novedades de la primera mitad del año, hasta el Salón del Cómic de mayo, y este año no ha sido una excepción. Quien parece tenerlo más claro a estas alturas es **Planeta-DeAgostini**: anuncia la esperadísima continuación de *X/1999*, serie abierta con, como mínimo, 11 números más, el *Buda* de **Tezuka**, la continuación de *Detective Conan* (que pasará al formato Biblioteca Manga), y dos títulos más para la colección Pachinko, *Araragi express* de **Kaiji Kawaguchi** y *Strain*, con guión de **Buronson** (*El puño de la estrella del Norte*) y dibujo de **Ryoichi Ikegami**. Y para los fans de **Hagiwara**, el volumen 22 de *Bastard!*.

ANIME EN LOS CANALES AUTONÓMICOS



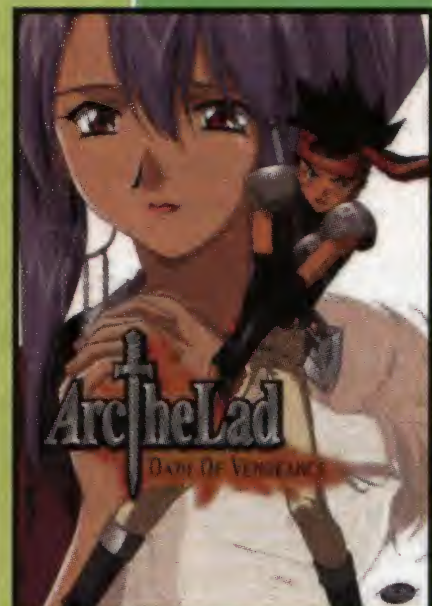
Cada mañana, los otakus madrileños pueden ver en sus televisores, sobre las ocho de la mañana, una serie infantil llamada *Muka Muka*. Se trata, nada más y nada menos, que de *Muka Muka Paradise*, un anime basado en el manga del mismo título de **Yumiko Igarashi**, la autora de *Candy Candy* y *Georgie*. Un buen cambio, ¿verdad?

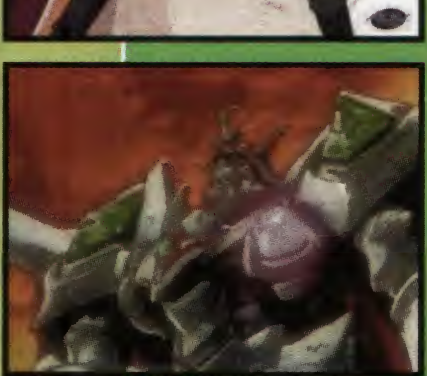




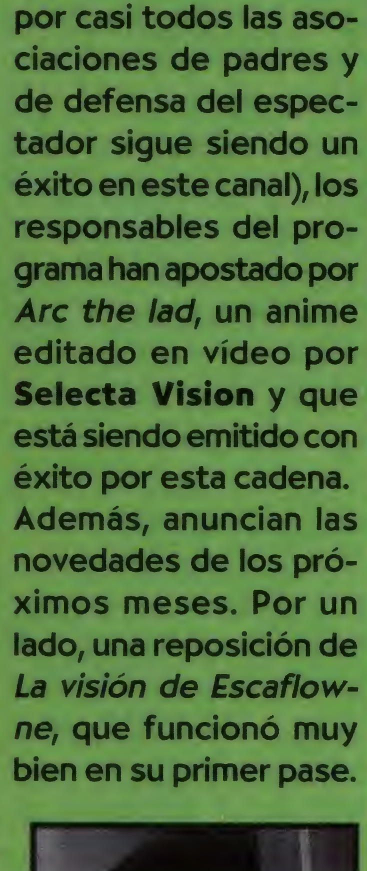
MÁS SERIES EN EL 3XL.NET

El canal autonómico catalán ha descubierto que los otakus son muy fieles a sus ideales, o por lo menos, que si las series emitida son buenas, el público responde. Mientras continua el éxito de *Shin-chan* (que a pesar de las quejas emitidas por casi todos las asociaciones de padres y de defensa del espectador sigue siendo un éxito en este canal), los responsables del programa han apostado por *Arc the lad*, un anime editado en vídeo por **Selecta Vision** y que está siendo emitido con éxito por esta cadena. Además, anuncian las novedades de los próximos meses. Por un lado, una reposición de *La visión de Escaflowne*, que funcionó muy bien en su primer pase.





Entre las novedades, *Cowboy Bebop*, *Harlock Saga* y *City Hunter*, y aseguran que el año que viene habrá nuevos capítulos de *Detective Conan*. Además, y aunque todavía no podamos decir nada, se preparan grandes series para el próximo año.











MÁS HISTORIAS DE HUERFANITAS.

El shojo, el manga para chicas, parece ser una fuente inagotable de huerfanitas con problemas. Aunque en un estilo muy diferente a *Ana de las tejas verdes*, **3xl.net**, el programa de la televisión autonómica catalana, está emitiendo *Georgie* (*Nuevos Hermanos* en **Tele 5**), una serie basada en el manga del mismo nombre de **Yumiko Iagrashi**, la dibujante de la huerfanita rubia más famosa del manga. Nos referimos, cómo no, a Candy White. En *Georgie*, la protagonista crece en una granja australiana sin sospechar su verdadera identidad, y deberá pasar todo tipo de aventuras, problemas amorosos y demás para descubrir quién es realmente. Una historia romántica con mucho amor e incluso algunos toquecillos de amor no muy fraternal.



TORIYAMA NUNCA MUERE.

El autor de *Bola de Dragón* puede estar contento, porque su presencia es casi constante en nuestras pantallas de televisión. Ahora que **TV3** ha dado por finalizada su reposición casi continua de las aventuras de Son Goku, contraatacan en la programación infantil con *Dr. Slump*, las estrambóticas e hilarantes historias de los habitantes de la villa del Pingüino. Y con un bonus: cuando se acabe la emisión de la serie original, se emitirá la nueva, con el nuevo diseño de personajes y las nuevas aventuras de Arale y compañía.



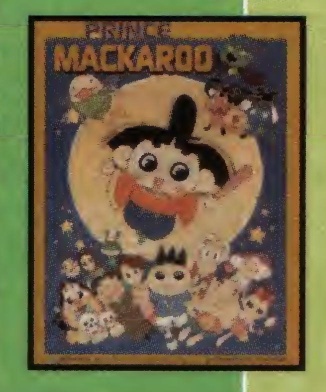
FOX KIDS APUESTA POR EL ANIME

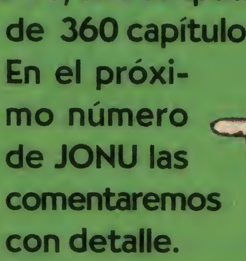
Fox Kids ha estrenado una nueva serie de anime en sus pantallas. Se llama *Shinzo*, y narra las aventuras de una chica que es la última ser humana en la Tierra después de que las especies fueran reemplazadas por criaturas endemoniadas creadas genéticamente llamadas Enterrans. Consta de 31 capítulos y está producida por **Toei Animation**. Su nombre original por cierto es *Mushrambo*.



MÁS DIBUJITOS JAPONESES...

Arait Multimedia, la distribuidora de *Marmalade Boy* y *Slayers*, nos ha confirmado que ha adquirido los derechos de tres nuevas series de anime. Una de ellas es *One Piece*, una divertida serie de Piratas, cuyo manga fue publicado parcialmente y sin demasiado éxito por **Planeta de Agostini**. Las otras dos son series más infantiles como *Doremi*, una serie entrañable de brujitas y *El príncipe Mackaroo*, una simpática serie de 360 capítulos. En el próximo número de JONU las comentaremos con detalle.









Tras casi un año exacto de espera, sale a la venta el nuevo volumen de manga de ***Evangelion***, el concreto el número 7. Se ha hecho esperar, y mucho, pero para compensar anuncian que habrá dos versiones, la normal y una, previa, de lujo, con algunos extras y una figurita conmemorativa. El ISBN del manga con la figurita de Rei es el 4-04-713462-7, pero si preferís a Asuka, pedid el ISBN 4-04-713463-5.

Patlabor, una serie que no ha triunfado mucho en España, es un hit constante en Japón. Por eso los rumores que rodean su nueva adaptación animada están en pleno auge. ***Patlabor 3*** será una película. Se estrenará en el 2002 y aún no se saben muchas cosas, pero se ha confirmado que Mamoru Oshii ha rechazado dirigirla, y que al final ha caído en las manos de **Fumihiko Takayama**. Se adapta una historia del manga, en el cual nuestra patrulla favorita debe enfrentarse a unos monstruos creados genéticamente.

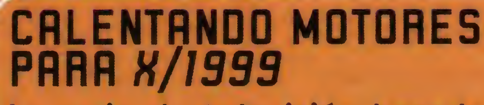
La psicosis creada por los atentados terroristas ha llegado al mundo del manga. Aparte de que los invitados japoneses no han asistido al Salón, **Yuu Watase** (autora de *Fushigi Yugi*) también ha anulado su asistencia a una convención alemana que había confirmado meses atrás, y todo por la presunta falta de seguridad en los vuelos aéreos.

¡VIVA *FINAL FANTASY*!

Seguro que todos vosotros habréis cumplido religiosamente vuestro deber de otaku y habéis ido al cine este verano para disfrutar de *Final Fantasy: The spirits within*. La película no ha tenido la respuesta esperada en occidente, por lo menos en los USA, pero en Japón se espera que arrase, no en vano es uno de los videojuegos más vendidos de su historia. Como los productores ya veían venir que sería todo un éxito, a principios de octubre se estrenó *Final Fantasy Unlimited*, un anime para televisión que está dispuesto a continuar la fiebre por este videojuego de Square. Serán 53 capítulos (toda una apuesta, ya que actualmente casi todos los anime son de 13 episodios, o de 26, una temporada completa, para los más populares). Por lo poco que sabemos del guión, todo comienza cuando se abre una misteriosa puerta espacial en el mar de Japón, en un futuro no muy distante. Eso sí, salen chocobos, y la protagonista es una chica. Sabe a poco, pero estaremos al tanto. Y más cuando Hironobu Sakaguchi, el director, ha confirmado que la nueva entrega del videojuego estará basada en este anime.



CALENTANDO MOTORES PARA *X/1999*



La serie de televisión basada en el popular manga de las Clamp sigue siendo noticia. Si el mes pasado os comentábamos que estaba a punto de salir un misterioso OVA basado en la serie, ahora, mientras esperamos el estreno de la serie de televisión, ya hay datos sobre este capítulo 0. Se trata, tal y como se rumoreaba, de una historia sin correspondencia con el manga, una presentación de los siete Sellos, con Kakyo como narrador e hilo conductor de la historia. Esta precuela está guionizada y dirigida por Yoshiaki Kawajiri, mientras que el diseño de personajes y la dirección general del dibujo corre a cargo de Yoshinori Kanemori. Como en los otros trabajos animados de las Clamp, el estudio encargado es Madhouse (normal, después de ver el excelente trabajo realizado en *Sakura*).

CLASES... ¿PARTICULARES?

La idea original de este OVA, titulado *Happy Lesson*, nos recuerda mucho a los anime de principio de los noventa, a saber, chico rodeado de un montón de mujeres guapas que se mueren por complacerlo. Pero esta vez la cosa es algo distinta, porque ellas son sus profesoras. El caso es que el protagonista, Chitose, es huérfano tras perder a sus padres cuando era un niño. Ha tenido que vivir en un orfanato hasta la edad en la que puede ir al instituto, pero cuando vuelve a casa se encuentra con cinco de sus profesoras y a su mismísima tutora... con las que tiene que vivir... y de las que no puede decir nada, porque al ser profesoras de su centro se podría armar un gran escándalo. Hay que reconocer que la cosa tiene su morbo, parece una historia simpática, y además, el OVA sólo tiene tres capítulos. La producción es de Venett, el diseño es de Yasuhisa Kato, el guión de Yoshio Takaoka y dirige Takeshi Yamaguchi.

PARA LOS AMANTES DE *LOVE HINA*

Uno de los animes que llegarán un día u otro a nuestro país (esperemos que sea pronto) es esta historia, que ya reseñamos el mes pasado, sobre los habitantes de una residencia de estudiantes de Tokio. La trama principal es la relación entre sus dos protagonistas, Keitaro y Naru, pero la noticia es que se pone a la venta un DVD con el capítulo navideño especial emitido el año pasado. Es todo un hallazgo para todos aquellos fans de la serie (en Japón son unos cuantos), porque no sólo es el último capítulo del anime, sino que han cambiado el vestuario y han añadido temas musicales nuevos.



EL NUEVO PROYECTO DE GHIBLI.

Después de que, como manda la tradición, Miyazaki diga que *Sen to Chihiro no kamikakushi* es su último film, que a sus 60 años ya no está para esos trotes y que ahora sí se retira, ya empiezan a correr los rumores sobre cuál va a ser el próximo trabajo del estudio. Mientras siguen diversificando su producción realizando anuncios, como los creados para una famosa compañía de té, se anuncia que Ghibli está trabajando en dos nuevos proyectos. Uno será la adaptación de una novela de la escritora de ciencia ficción Diana Wynne Jones, *Howl's moving castle*, una especie de clásico en el estilo de *Harry Potter* y que ha encantado a lectores adolescentes durante más de diez años. La protagonista es Sophie, una joven que recibe una maldición y decide refugiarse en el misterioso castillo móvil para intentar buscar una cura para su mal, que la ha convertido en una anciana.

Según la autora, el film se estrenaría en el 2003, pero paralelamente se dice que Mamoru Hosoda , director de *Digimon*, dirigirá uno de los proyectos del estudio, bajo la supervisión directa de Miyazaki. Así que nos quedamos con la duda y las ganas de ver la nueva fábula animada del estudio.



EL FINAL DE *RURONI KENSHIN*

Sí, el manga terminó hace meses, pero por lo visto aún se pueden hacer algunas cosas con el anime. Hace poco se anunció un nuevo OVA basado en el manga de Nobuhiro Watsuki, pero el secretismo es casi absoluto, se sabe la fecha (19 de diciembre), y poco más. De todos modos, por fin han empezado a aparecer los primeros diseños de personajes, y las primeras informaciones. Se trata del final de la serie, en principio se cerrará la saga. Se supone que no aparecerá Enishi, el cuñado de Kenshin, porque dicen que el guión no está basado en el manga, pero es una continuación del OVA editado en España: a quien sí que veremos es a Kenji... alguien muy cercano a Kenshin y Kaoru, que no queremos chafar su identidad. Y hasta aquí podemos leer...









El **museo Ghibli** por fin ha abierto sus puertas, el pasado 1 de octubre. Con precios populares (adultos, 1000 yenes, jóvenes 400 y menores de 4 años 100 yenes), el museo, situado en la ciudad de Mitaka, hace un recorrido por toda la producción del estudio, con cosas como un gatobús gigante de peluche, tamaño real, Totoros, exposiciones... Si tenéis curiosidad, podéis pasar por su página web, http://www.ghibli-museum.jp/ index.html.

Kia **Asamiya**, autor de mangas como *Silent Möbius* o *Steam Detectives*, hacía unos meses que había trasladado su residencia a Nueva York, por lo que los atentados le han tocado muy de cerca, porque conocía a muchas de sus víctimas. Por eso ha decidido hacer algo, y en colaboración con sus editoriales habituales están dispuestos a hacer algo para recaudar fondos. La opción más probable es la de una tarjeta de teléfono, distribuida por todas las editoriales colaboradoras, con una ilustración exclusiva de Asamiya.

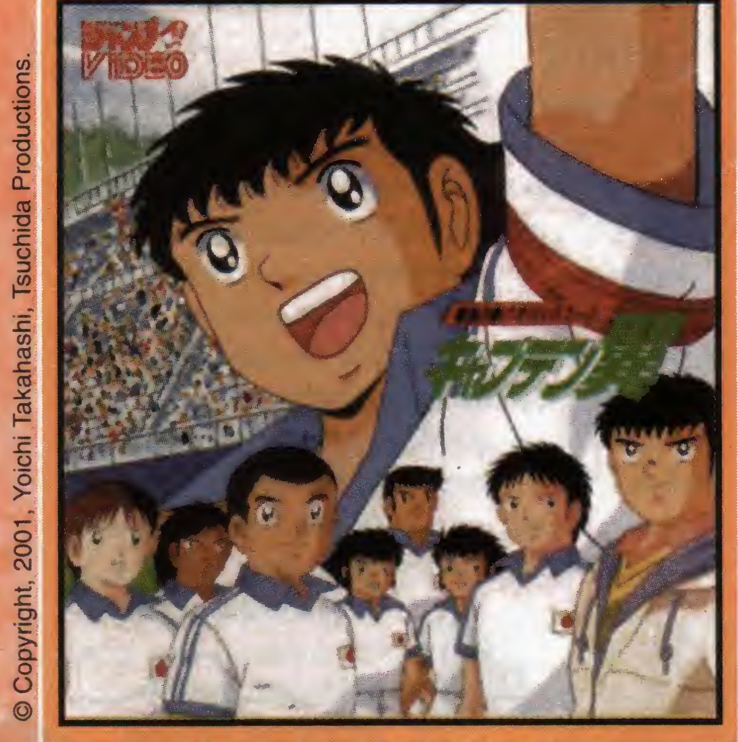
Ya están a la venta las entradas anticipadas para el estreno de la cuarta película de ***Sakura Taisen***, el anime basado en el popular videojuego con diseños de **Kosuke Fujishima**, autor de *Ah!Mi Diosa!*. La historia ha evolucionado mucho desde el primer OVA, y en esta edición prometen explotar personajes secundarios de otras entregas. El diseño es, cómo no, de Fujishima, dirige **Mitsuru Hongou** y supervisa **Satoru Akahori**. Por cierto, se estrena el día 22 de diciembre.



Toei, una de las productoras de anime más importantes de Japón (*Dragon Ball*, *Sailormoon*, *Digimon* y decenas de títulos más que hemos podido ver en nuestras pantallas), anuncia su intención de expandirse a otros países, empezando por Estados Unidos. Y para empezar, lo hará con ***Kinnikuman***, o ***Musculman***, como lo conocen en algunos canales autonómicos españoles.

Tras el decepcionante final de ***HunterxHunter***, los fans que se quedaron colgados pueden seguir la serie en el OVA que se pone a la venta en diciembre en el que podrán saber qué les pasa a Gon y a sus amigos. ¿Maniobra comercial? Seguramente.

El director de *Cowboy Bebop*, **Shinichiro Watanabe**, anuncia que no quiere hacer más anime sobre los tripulantes de la Bebop, quiere dar un paso adelante. Una lástima para los fans de la serie, pero tenemos curiosidad por ver qué hace a continuación.



SE ACERCA EL MUNDIAL...

Y Yoichi Takahashi, autor de *Captain Tsubasa* (nuestro entrañable *Oliver y Benji*) no podía quedarse con los brazos cruzados, y menos cuando Japón es uno de los anfitriones de la competición. Así, se acaba de estrenar en las pantallas japonesas la nueva serie de televisión de Tsubasa Ozora, o séase, Oliver. El título es *Captain Tsubasa-Road 2002*, y nos cuenta cómo la selección japonesa llega al mundial. Curioso, porque al ser la anfitriona tiene plaza, pero bueno... El encargado es Madhouse, así que por lo menos la calidad de la animación está asegurada, y el autor también supervisa el proyecto...

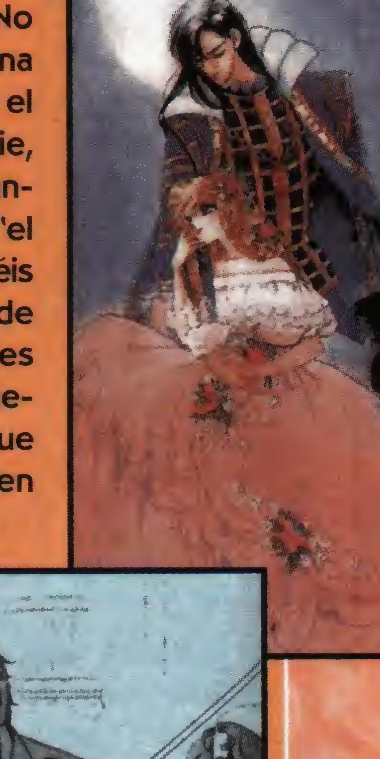
EL PRÍNCIPE DEL TENIS.

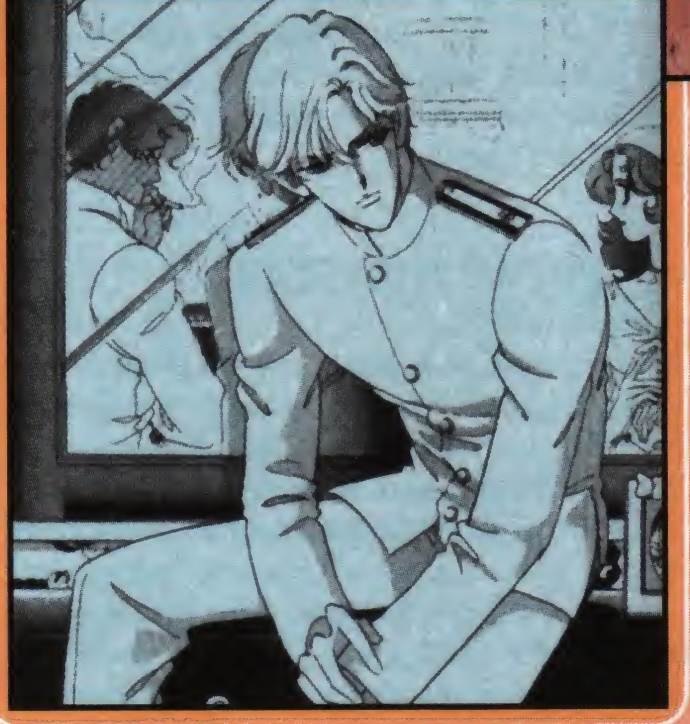
De todos es sabido que el manga deportivo es un género que triunfa en Japón. Una de las últimas sensaciones ha sido *Tennis no uojisama*, el príncipe del tenis, una de las publicaciones de la revista *Shonen Jump*. Y como le va tan bien, este pasado mes de octubre se ha estrenado su anime, en el marco de la nueva programación de anime. La serie está prevista que dure todo un año, unos 50 episodios, y se prevé que tenga tanto éxito que la asociación japonesa de tenis están deseando que funcione y atraiga nuevos participantes a este deporte, poco populares en el país del Sol Naciente.



NUEVO MANGA DE CHIHO SAITO.

La autora de *Utena* ha vuelto, y del mejor modo que podrían esperar los fans de las aventuras de Utena y Anthy. No con una secuela, sino con una nueva colaboración entre el equipo que guionizó la serie, Be-papas, y la autora de manga. Se titula *Sekai no S&M*, "el mundo S&M", pero no penséis cosas raras, es una historia de amor con viajes temporales incluidos y con todos los elementos gótico-extraños que tan bien se combinaban en *Utena*.



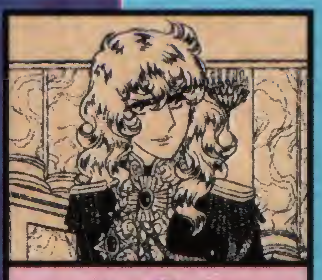


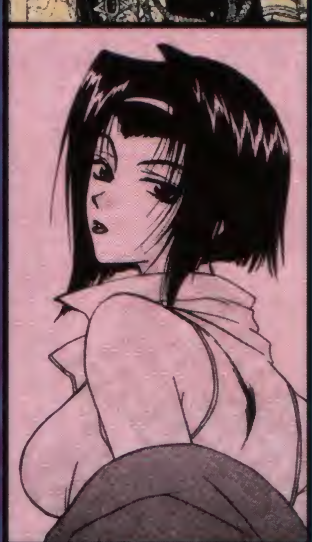
Y MÁS ANIME ABSURDO.

Si lo vuestro son historias de humor absurdo, con ciertos toques picantillos, *Arcado gamer Fubuki* es lo vuestro. Atención al tema: chica normal que descubre que tiene un talento innato para cierto tipo de juego muy de moda en ese momento. La chica, Fubuki Sakuragasaki, decide participar en una competición a nivel mundial que se celebra cada cuatro años, con toda su ilusión. Pero durante el torneo, una organización clandestina que ha decidido dominar el mundo amañando todas las competiciones a las que se presentan, e impiden que Fubuki gane. Así que para alcanzar el máximo nivel se pone unas bragas mágicas... La historia está basada en un manga de Kannon Yoshizaki, el diseño es de Hideyuki Morioka y dirige Yuji Muto. Tenéis que reconocer que es una historia... curiosa.

ITALIA

LAS NOVEDADES ITALIANAS.

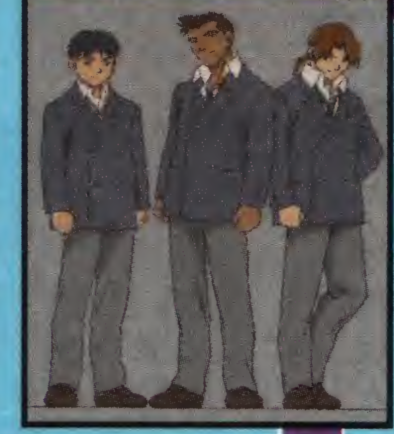




Aunque solemos hablar más del manga en francés, porque suele ser más fácil de conseguir, el panorama de manga y anime en Italia es para morirse de envidia. No sólo editan de todo, sino que sus colecciones no tienen mucha calidad pero son baratas, lo que las acerca mucho al público. Entre los títulos que podemos encontrar está *Pollon* (¿alguien recuerda la historia de la hija de Apolo que quería ser diosa del Olimpo?), el manga de *Cowboy Bebop*, el de *Excel Saga, Lady Oscar, Gundam 0079, Angel Sanctuary, Inuyasha, H2*, etc., así como títulos que ya conocemos por estar editándose en España, como *Cuore di menta* (*Somos chicos de menta*, de **Yoshizumi**), o *Kenshin*.

Y HABLANDO DE MANGA...

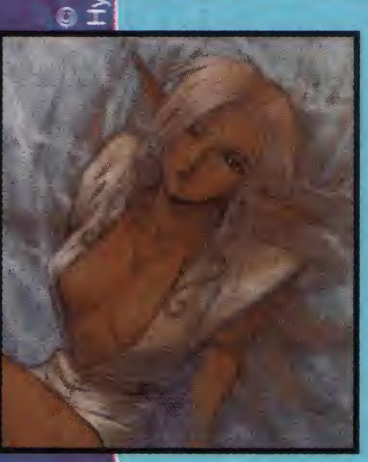
No podemos olvidar el anime, la gran pasión de los italianos. Entre las novedades de este mes tenemos *Boys Be..., Dai Guard, Excel saga, Inuyasha, Hand naid May, Mermanoid, Orphen, Superdoll Rika-chan, Berserk, Los caballeros del Zodíaco, Slam Dunk o Yu Yu Hakusho*... Como veis, no les asusta editar en vídeo una serie larga, pero lo cierto es que ellos están más acostumbrados que nosotros a este tipo de colecciones.



FRANCIA

ANIME EN VÍDEO Y DVD.

Las nuevas tecnologías parecen llevarse muy bien con el manga y el anime, sólo hay que ver la gran variedad de títulos que encontramos en el mercado francés. Hay clásicos como *Sherlock Holmes* o *Goshu el violoncelista* de **Isao Takahata,** títulos como *Arion* o *Cobra*, pero además encontramos *City Hunter, Blue Seed, Robotech*, la serie de televisión de *El Hazard, Lost Universe, Record of the Lodoss Wars, Please save my earth*... ¡la lista es interminable! Además, se pone a la venta en vídeo y DVD la serie de televisión de *Ruroni Kenshin*, los 94 capítulos.



CLAMP EN FRANCÉS.

Parece una noticia recurrente, pero la oferta de manga en francés es de lo más golosa para el fan español. No sólo son ediciones bastante buenas, sino que hay mucha variedad de temas, suelen estar correctamente realizados... y tienen títulos muy interesantes. Entre las últimas novedades encontramos *Watashi no sukina hito*, de **Clamp**, que se ha titulado *Celui que j'aime*, un recopilatorio de historias cortas románticas, un volumen único que hará las delicias de las autoras de *Sakura* y *X/1999*. Y siguiendo con Clamp, también editan el primer tomo de otro de sus primeros trabajos, *Le voleu aux cent visages*, la historia de Akira, uno de los chicos del Clamp Gakuen Tanteidan, antes de unirse al grupo. Y siguiendo con Clamp, también está a la venta uno de sus últimos trabajos, titulado en japonés ***Suki. Dakara Suki*** y que en francés ha quedado en *J'aime ce que j'aime*, o sea, traducción literal. Toda una gozada para los fans de estas cuatro japonesas.



OTRAS NOVEDADES DE MANGA.

Y es que no sólo de Clamp vive el otaku. En el mercado del país vecino también encontramos *Brain Powerd*, de **Yukiru Sugisaki**, *Kirara*, un manga algo picantillo de **Yui Toshiki** que es bastante popular en Japón, dos de los muchos mangas de *Pokémon*, el segundo tomo de *Nadeshiko*, de **Kia Asamiya**, y cómo no, las series que tienen abiertas, como *Ayashi no ceres* de **Yuu Watase,** *Captain Tsubasa, Vampire Princess Miyu, Yu-Gi-Oh, Slam Dunk*...



flash

La edición en DVD de ***Akira*** ha aparecido en Francia el pasado cuatro de octubre. Es un edición muy completa, que incluye un "making off" de 50 minutos, notas de producción, y además, una banda sonora en japonés. Es bueno saberlo, a ver si se animan en nuestro país.

Utena es uno de esos animes raros que, mira por dónde, funcionan en medio mundo, no se sabe si porque el público queda fascinado con su guión, o porque es algo tan diferente. El caso es que el éxito de la historia de Be-Papas en USA ha propiciado que el film ya esté a la venta en DVD, algo antes que en nuestro país.

La inseguridad creada por los atentados a Nueva York y Washington también afecta a todo tipo de actos programados para los próximos meses. Es el caso de ***Metrópolis***, cuya premiere iba a celebrarse el fin de semana de Halloween (del 26 al 28 de octubre)... en Nueva York. Se iba a contar con la presencia de **Otomo** y **Rin Taro**, pero a nadie le extrañaría que se excusaran, como han hecho otros tantos artistas.

Quien diga que el anime no vende sólo tiene que fijarse en la película más vendida en DVD en USA durante la semana del 29 de julio. Fue ***Akira***, que superó a *Family Man*, con **Nicholas Cage**, o *Sweet November*, con **Charlize Theron** y **Keanu Reeves.**

Si los fans de ***X/1999*** no quieren esperar que alguien se haga con los derechos de la película dirigida por **Rin Taro**, y le entra el "mono", siempre puede hacerse con la edición americana en DVD. Es de Manga Entertainment, aunque eso sí, es zona I.

Aparte del fútbol americano y el hockey, el otro deporte rey en Estados Unidos es el béisbol. Por eso, un anime que se emitió en Japón hace un par de años titulado ***Princess 9*** está a punto de salir en DVD. Claro que la gracia es que se trata de un equipo femenino de ese deporte... con uniformes rosa... pero seguro que si te interesa el béisbol, estará bien.

Increíblemente, el **yaoi**, el manga homosexual, parece que empieza a tener productos en los USA, un país que no destaca precisamente por su permisividad sexual. Aparecerá un primer anime, un OVA titulado ***Level C***, de ese género. La empresa que va a dar este paso tan decisivo es Media Blasters.

El anime que inició a muchos otakus americanos en el mundillo fue ***Robotech***, así que no fue ninguna sorpresa cuando fue una de las primeras series largas en pasar a DVD. Ahora se ha puesto a la venta la tercera parte de la serie. Para nostálgicos.

Se ha hablado mucho del DVD de ***Cómo se hizo Mononoke Hime***, y los otakus americanos se pusieron muy contentos con el rumor que indicaba que contendría subtítulos en inglés. Pero ya se ha confirmado que sólo era un rumor a medias: el DVD, que sólo contendrá el "making off", y dura unas tres horas, sí tiene subtítulos en inglés, pero sólo en la parte titulada *Mononoke Hime in USA*, apenas 20 minutos del total. Además, el disco será de la zona 2, la de Europa y Japón.

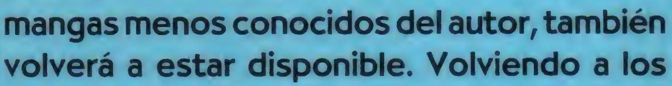
Soul Hunter, un anime que los argentinos llevan un tiempo viendo en sus pantallas, ya tiene fecha de salida en USA. Será el 18 de diciembre y constará de 5 capítulos por disco.

USA ★★★★★★

EL ANIME VUELVE A LOS CINES.

Akira, la famosa película basada en el manga de **Katsuhiro Otomo**, y una de las primeras que demostró que la animación japonesa no estaba en absoluto limitada, vuelve a proyectarse en los cines norteamericanos. Aprovechando el reestreno en cines y la reedición del manga, los fans de Otomo también deben estar atentos porque *Domu*, otro de los mangas menos conocidos del autor, también volverá a estar disponible. Volviendo a los cines, *Akira* no es el único film de anime en cartel, porque este mes de octubre se ha estrenado en pantalla grande *Spriggan*, la adaptación de Otomo de otro manga. ¿Casualidad? Al menos, aunque las cifras de espectadores no sean exageradas, tienen su público.





LOS MANGAS BILINGÜES.

Siempre se ha dicho que **Kodansha** es la editorial que mejor cuida su departamento internacional, que siempre se ha preocupado un poquito más en hacer ediciones que no fueran exclusivamente para Japón. Pero parece que ni ellos mismo se creen el éxito de su colección de manga bilingüe, pensada originalmente para que los japoneses aprendieran inglés. Se trata de ediciones de manga con el mismo formato que el original japonés, rotulada en inglés, y que junto al bocadillo contienen el texto original en japonés. También hay que reconocerles que editar *Card Captor Sakura* en ese formato ha sido todo un acierto... Aparte del manga de Clamp, en esta colección podemos encontrar títulos como *Love Hina*, *New Kindaichi Files* o algunos mangas "clásicos", como *Tale of Genji*.



COWBOY BEBOP EN CARTOON NETWORK.

Todo el mundo sabe que esta serie de Sunrise está destinada a un público adulto, así que muchos habían perdido la esperanza de verla en antena en Estados Unidos. Pero **Cartoon Networks** ha comprado la primera temporada de la serie para emitirla como anime adulto, a las doce de la noche. Y es que ha creado un nuevo bloque de programación titulado *Adult Swim*, destinado a animación para público más adulto: aparte de *Cowboy Beboop* también quieren emitir *Escaflowne*, *Gundam* o *The Big O*.



SUDAMÉRICA

CAMBIO DE AIRES EN LA PROGRAMACIÓN.

Ha llegado la nueva temporada de televisión a las pantallas argentinas. Animes como *Escaflowne*, *Slam Dunk* o *Caballeros del Zodíaco* han sido sustituidos por muy buenos títulos, como *Orphen*, *Ghost Sweeper Mikami* o *Dr. Slump*. Además, en el canal **Locomotion** estrenan *Boogiepop* y *Eatman*, en japonés con subtítulos en castellano. Además, encontramos en antena otras series interesantes, como *Super cerdita*, un anime de la **Nipón**, *Blue Seed*, *Patlabor*, *Soul Hunter* (*Houshin Engi* en Japón).





Gran éxito en el Salón del Manga de Barcelona



De los creadores de Ghost in the Shell y Patlabor 2 llega esta super producción japonesa, JIN ROH.

Fuse es un miembro de Tokkitai (Cuerpo motorizado de vigilancia armada especial), pero lleva ya un tiempo planteándose su trabajo, que parece convertirlo en una máquina de matar. Una noche, durante una patrulla, topan con los miembros de Secto, una organización terrorista. Una interesante adaptación del popular cuento LA CAPERUCITA ROJA en el que el autor, Mamoru Oshi, intentará demostrar que el hombre es un lobo para el hombre...

Un guión impecable y una calidad de dibujo que nos hará olvidar por un momento que se trata de una película de dibujos animados. Auténtico cine de calidad apoyado por una banda sonora que pone los pelos de punta.

Una de las películas más esperadas por los aficionados al anime (animación japonesa).

JONU MEDIA C/ Can Bruixa, 35 · 08014 Barcelona · Tel.: 93 490.06.60 Fax: 93 490.30.72

ENTREVISTA A
TAKADA AKEMI

Jonu Media se ha encargado de invitar para esta edición del Salón al estudio Pierrot y a una de las diseñadoras de manga más populares de Japón. Cualquiera diría, viéndola, que es casi una leyenda viva del anime japonés. Sus manos han diseñado a muchos de los personajes más conocidos del anime, como Lamu, Madoka, Mami o Noa, y han creado cientos de ilustraciones originales, algunas de las cuales pudieron verse en la exposición del Salón del Manga. Ante nosotros, una japonesa amable, de aspecto sencillo y muy simpática, que trae consigo un ejemplar de su último libro de ilustraciones, recientemente puesto a la venta. Es, sencillamente, TAKADA Akemi.

JONU MAGAZINE: Háblenos un poco de usted, ¿cómo se interesó en el mundo del anime? ¿Tiene alguna serie preferida?

TAKADA Akemi: Cuando era pequeña me gustaba mucho dibujar, y me gustaba ver animes por televisión. Mi serie preferida era *Gatchaman* (nuestro *Comando G*).

J. M: Usted acabó trabajando en esta serie, ¿verdad?

T. A.: Sí, la verdad es que sí. La serie tuvo tres temporadas, tres sagas, y yo empecé poco a poco a trabajar en ella, a partir de la segunda temporada, cuando trabajaba para Tatsunoko, la productora de animación de *Comando G* y *Chicho Terremoto*.

J. M. ¿Siempre quiso ser diseñadora de anime?

T. A.: La verdad es que cuando empecé a trabajar lo hice en un departamento especializado en el diseño de anime, así que puede decirse que sí.

J. M.: ¿Le gusta el manga? ¿Hay algún título o género en especial que le interese?

T. A: Cuando era joven sí que me gustaba el manga, pero sobre todo el *shonen* (manga para chicos), como *Gatchaman*, y después he leído los mangas de los que he hecho diseños, como *Patlabor* o *Kimagure Orange Road*.



J. M.: ¿Nunca se ha planteado dibujar manga?

T. A.: Cuando estaba en la universidad, gané un concurso organizado por la revista *Ribbon* (donde se han editado series como *Marmalade Boy* o *Somos chicos de menta*), el llamado premio Esfuerzo, pero la verdad es que luego me dediqué al diseño y no seguí por ese camino. Después de ganar el premio no conseguía crear nada, tenía las ideas agotadas.



Creamy Mami.

J. M.: De entre todos los trabajos que ha realizado, ¿hay alguno que le guste más que los demás, o que sea su preferido? ¿Por qué?

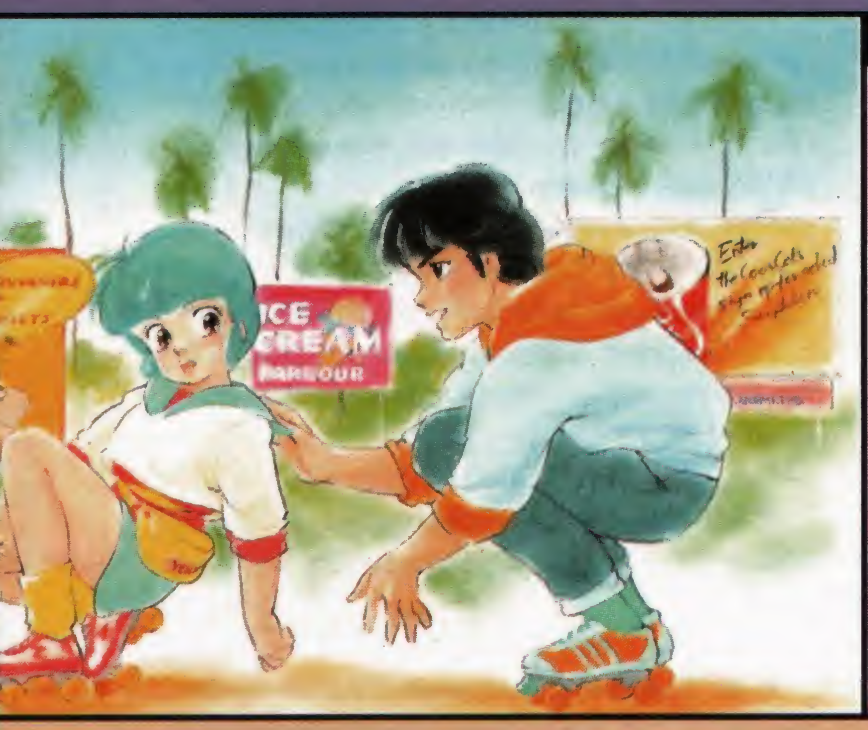
T. A.: *Maho no tenshi Creamy Mami* (nuestro *Broche Encantado*, emitido por Tele 5), sin duda. Me gusta mucho ese trabajo porque no tenía ningún diseño previo, ningún trabajo original, y podía trabajar más libremente. (risas)

J. M.: Usted ha adaptado mangas muy diferentes, como *Urusei Yatsura (Lamu)*, *Patlabor* o *Kimagure Orange Road (Johnny y sus amigos)*. ¿Cuál es el proceso que suele seguir para realizar esos diseños? ¿Se basa mucho en el manga, suele trabajar con los autores, o tiene más libertad?

T. A.: La verdad es que al principio sí que intento basarme un poco en el manga original, seguir su línea, pero haga lo que haga









Fancy Lala.



Lamu.

siempre acaba saliendo mi estilo. Pero como todos los que me ofrecen trabajo ya lo saben y les gusta mi manera de diseñar, no suelo tener problemas. (risas)

J. M.: ¿Cómo consigue que los diseños sean luego sencillos de dibujar para los animadores? ¿Qué aspectos hay que tener en cuenta para que un diseño funcione?

T. A.: La verdad es que no me fijo en la silueta, en la línea, sino que dibujo desde el corazón, asimilando la personalidad del personaje, hacia el final del proceso incluso intento imaginar los diálogos que van con ellos para hacerme una idea de su personalidad. Intento definir el concepto, dar la idea general de ese personaje. Además, mi trabajo como diseñadora ya implica el hacer el trabajo lo más sencillo posible para los animadores que deben adaptarlo.

J. M.: ¿Hay mucha diferencia entre trabajar para un gran estudio de animación como Tatsunoko y hacerlo de freelance?

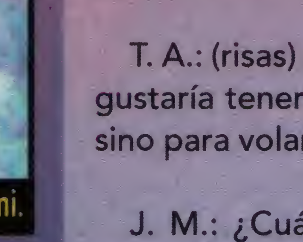
T. A.: La verdad es que la única diferencia es que no tengo que desplazarme hasta la empresa. (risas) Pero de todos modos, trabajar como *freelance* tiene sus ventajas, porque puedo elegir los proyectos que deseo o no, cosa imposible cuando se trabaja para una empresa.

J. M.: ¿Cuáles son sus influencias? En sus obras parece haber elementos del romanticismo.

T. A.: Cuando era pequeña, me gustaban mucho las imágenes románticas, las reinas y las princesas, así que me pasaba el día dibujando esos personajes. Podía dibujar hasta cuatro princesas al día. (risas)

J. M.: ¿Por qué suele inspirarse en escenarios y elementos más occidentales, de fantasía?

T. A.: Cuando busco inspiración para mis dibujos, intento evadirme de mi realidad diaria, buscar otros horizontes. Ese tipo de paisajes y composiciones me ayudan a encontrar el romanticismo. La verdad es que no pienso mucho en eso. (risas)



J. M.: ¿Le interesan los relatos de fantasía? ¿Tiene algún autor preferido?

T. A.: No tengo ninguna influencia concreta, ni sigo ningún autor en particular. Eso sí, me encantan los caballos, los incluyo siempre que puedo.

J. M.: Hablando de eso, ¿hay alguna razón por la que en sus ilustraciones haya tantos personajes alados?

T. A.: (risas) Pues la verdad es que no. Me gustaría tener alas, no en el sentido físico, sino para volar con la imaginación.

J. M.: ¿Cuánto tiempo suele tardar en hacer una ilustración?

T. A.: No puedo precisar el tiempo concreto, porque primero hago muchos bocetos, hasta dar con el más adecuado para el trabajo que he de hacer. Cuando tengo la idea clara, la composición y los personajes, trabajo a partir de ese boceto escogido, y tardo unos cinco días. Pero hasta llegar a ese punto puede pasar mucho tiempo, si es que no consigo crear en mi mente una imagen clara de cómo va a ser la ilustración.

J. M.: ¿Qué técnica de dibujo prefiere en su trabajo?

T. A.: Uso todo tipo de técnicas, una encima de otra. Primero el lápiz, para hacer el boceto, después uso lápices de colores, acuarelas, guasche o pastel, según la ilustración. Utilizo de todo menos pintura al óleo, no la uso casi nunca, pero sí que utilizo de vez en cuando liquitex.

J. M.: ¿Le interesan el dibujo por ordenador?

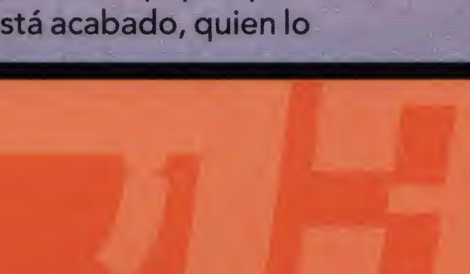
T. A.: Bueno, sí que me interesa, pero lo considero una herramienta más. El año pasado utilicé bastante el dibujo con Photoshop, pero la verdad, ahora prefiero volver a los dibujos más tradicionales.

J. M.: ¿Ha notado algún cambio en la animación, con la utilización de técnicas digitales? ¿Qué le parecen los nuevos anime, los creados completamente con CGI, como *Final Fantasy* o *Visitor*, una obra donde ha diseñado usted a los personajes?

T. A.: Prefiero trabajar sobre papel, porque cuando el dibujo está acabado, quien lo



Creamy Mami.



ve, lo disfruta, puede verlo durante horas sin cansarse, al menos esa es mi opinión. Cuando un dibujo está hecho a ordenador, se ve rápidamente, la gente se cansa muy pronto de observarlo. No tengo nada en contra de los dibujos con ordenador, pero prefiero trabajar sobre papel, ilustraciones más clásicas. Respecto a la evolución de la animación, lo que cuenta no es ni el principio ni el final, sino el dibujo, el sentimiento que transmita el anime al final.

J. M.: Sus composiciones son siempre muy suaves, muy tranquilas, pero sus protagonistas femeninas también tienen un punto sexy, ¿cómo lo consigue? ¿Lo hace conscientemente?

T. A.: Para que una chica sea sexy, yo creo que ha de vivir la vida, tiene que tener mucha energía. Además, yo creo que el agua, la humedad, está relacionada con las ganas de vivir, para mí una chica "hidratada" (en el sentido de la humedad, la jugosidad), está muy relacionada con las ganas de vivir, y por lo tanto con la sensualidad. No hay que ser una chica seca, quebradiza como una hoja seca. Cuando hago mis dibujos son como sueños, imágenes, e intento transmitir esas sensaciones.

J. M.: Madoka (Sabrina de *Johnny y sus amigos*) es posiblemente su personaje más decidido, con más personalidad, pero a la vez uno de los más vulnerables. ¿Le costó mucho diseñarla?

T. A.: No, la verdad es que no. Me basé en el personaje del manga, intenté asimilar su personalidad, luego lo demás es fácil. Pero la verdad es que no me gusta nada el triángulo amoroso que se forma, yo no hubiera aguantado tanto tiempo y le hubiera dicho adiós muy pronto. (risas)

J. M.: ¿No le sorprende el éxito y la afición al manga y anime que hay en Occidente? ¿Es consciente de que es una diseñadora famosa para muchos aficionados?

T .A.: No es la primera vez que acudo a convenciones fuera de Japón, he estado en países como Estados Unidos, Taiwán, Hong Kong o Francia, así que ya había visto que había afición en otros países. Ésta es la quinta vez que acudo a una convención extranjera y firmo para mis fans. (risas) Pero la verdad es que, hasta que no llegas a un sitio, no eres consciente de si hay aficionados o no. No tenía ni idea de que tuviera tantos fans en Barcelona, o que el manga y anime fueran tan populares.

J. M.: Cuando acude a alguna convención, ¿cuál es el personaje que más le piden los fans que dibuje?

T .A.: La verdad es que en las convenciones no dibujo, firmo ilustraciones preparadas (risas). Pero lo cierto es que va según los países: en Francia, por ejemplo, me piden más a Madoka y a Kyoko (la protagonista de *Maison Ikkoku*), mientras que en Oriente suelen pedirme más a Creamy. En Estados Unidos, por ejemplo, me piden de todo, desde Madokas a Creamys o Lamus. En una ocasión un fan me enseñó un tatuaje de Lamu que tenía en el brazo, (risas).

J. M.: ¿En qué está trabajando en estos momentos? ¿Tiene algún proyecto en marcha?

T. A.: Tengo algunos proyectos sin confirmar de los que, claro, aún no puedo decir nada, pero ahora mismo he acabado las ilustraciones para el DVD-box de *Creamy Mami*, y algunos dibujos más que aparecerán en mi nuevo libro de ilustraciones dedicado a esta serie. Aún no ha salido a la venta, pero he dedicado mucho tiempo y esfuerzo a las ilustraciones que he hecho para las tapas y el interior del pack. Quiero que mis fans estén contentos, porque esto es algo que va a ir directamente hacia ellos. Hay fans que compran dos veces este tipo de objetos de coleccionista, un ejemplar para verlo y el otro para guardarlo. El DVD-Box de *Creamy Mami* constará de tres packs, como se lo compren doble les saldrá por unos 180.000 yenes (unas 273.000 pesetas, unos 1640 euros, ahí es nada) (risas)

J. M.: Para acabar, ¿tiene algún mensaje para los lectores de la revista?

T. A.: Me ha gustado mucho ver que en la revista hay dibujos míos. Como no sé español no sé qué pone en los textos, pero creo que los dibujos son como un lenguaje universal, no necesita palabras para hacerse entender; pero me hace muy feliz ver que soy conocida en España. (risas)

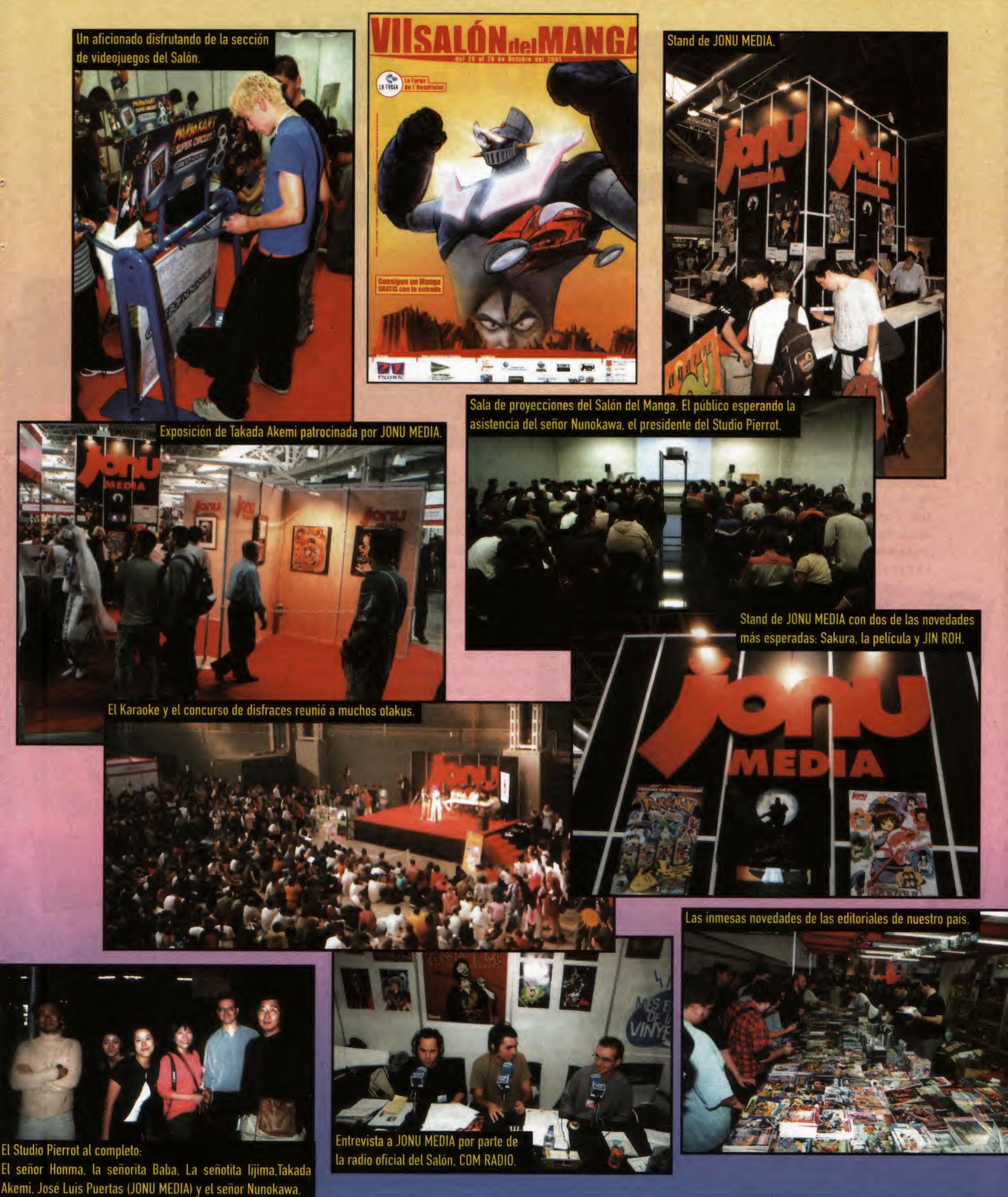
J. M.: Muchas gracias, señora Takada.


Kimagure Orange Road.





Patlabor.



Un aficionado disfrutando de la sección de videojuegos del Salón.

Stand de JONU MEDIA.

Sala de proyecciones del Salón del Manga. El público esperando la asistencia del señor Nunokawa, el presidente del Studio Pierrot.

Exposición de Takada Akemi patrocinada por JONU MEDIA.

Stand de JONU MEDIA con dos de las novedades más esperadas: Sakura, la película y JIN ROH.

El Karaoke y el concurso de disfraces reunió a muchos otakus.

Las inmesas novedades de las editoriales de nuestro país.

El Studio Pierrot al completo:
El señor Honma, la señorita Baba, La señotita Iijima,Takada Akemi, José Luis Puertas (JONU MEDIA) y el señor Nunokawa.

Entrevista a JONU MEDIA por parte de la radio oficial del Salón, COM RADIO.

QUE HAY DE NUEVO

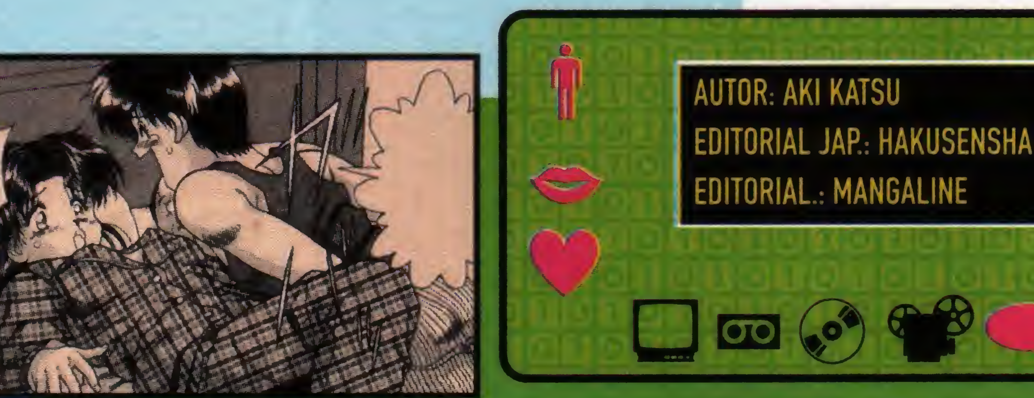
novedades editoriales del VII Salón del Manga

MANGALINE

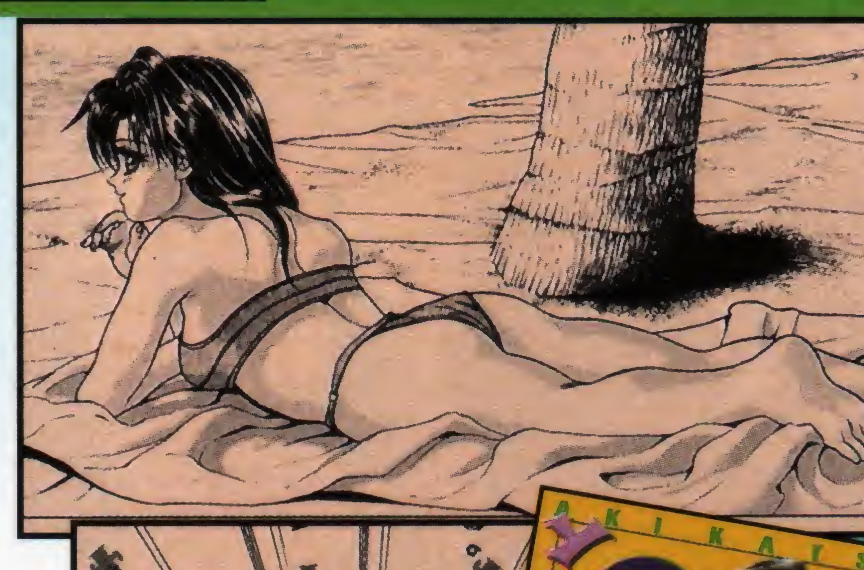
Después de entrar fuerte en el mercado con títulos como *Change Up!*, *Berserk* o *Please save my earth*, la nueva editorial española está dispuesta a demostrar que tiene intención de seguir en esto del manga durante mucho, mucho tiempo.

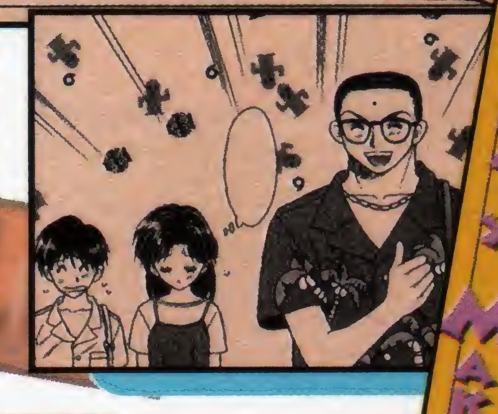
Y para continuar en racha, sigue con su política de lanzamientos. Mientras que *Change Up!* llega a su tercer y último volumen, la edición de sus dos otras series largas sigue adelante, y se complementa con otros productos. Por ejemplo, con un recopilatorio de historias cortas de las Clamp, titulado ***La leyenda de Chunyan*** (*Shinsshun hunkaden* es el título original japonés), una historia basada en una antigua leyenda coreana que las autoras de *X/1999* y *Card Captor Sakura* adaptaron hace unos años.

Si os gusta el trabajo de estas autoras y queréis una referencia, podría decirse que esta historia está a medio camino entre ambos trabajos. No es tan compleja y dramática como *X*, ni tan sentimental y dulce como *Sakura*, sino que tiene un aire más similar a *RG Veda*, por poner un ejemplo, con un dibujo cuidado y una historia que vale la pena, épica pero con algo de amor. Además, como es un volumen único, mejor que mejor, porque así sus fans tienen toda la historia en un solo volumen.



AUTOR: AKI KATSU
EDITORIAL JAP.: HAKUSENSHA
EDITORIAL.: MANGALINE





CHUNYAN
LA NUEVA LEYENDA
CLAMP

RANMA 1/2

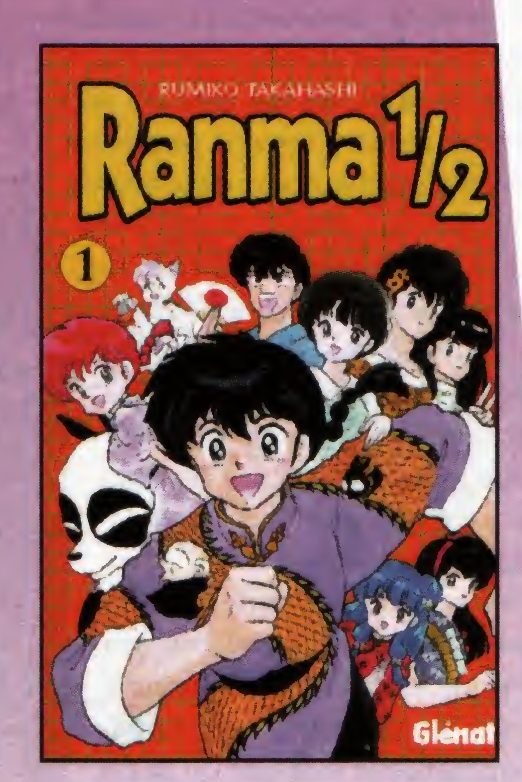
AUTORAS: CLAMP
EDITORIAL JAP.: HAKUSENSHA
EDITORIAL.: MANGALINE

YURA Y MAKOTO 1
AKI KATSU
HISTORIA DE AMOR
SEXO

Yura y Makoto ya es otra historia. Se trata de un manga hentai (o sea, erótico), dibujado por **Aki Katsu**, uno de los autores que se atrevió con una de las versiones en manga de *Escaflowne*. Hacía mucho que no se editaba manga erótico en España, y al menos hay que agradecerles que no hayan apostado por una serie desconocida sino por una bastante popular, ya que *Futari Ecchi* (el título original), ha ocupado varias veces los lugares más altos de las listas de mangas más vendidos en Japón. Todo empieza con una cita a ciegas... Eso sí, los fans de este tipo de manga estarán contentos porque se trata de una serie larga, y tendrán historia

EDITORIAL GLENAT

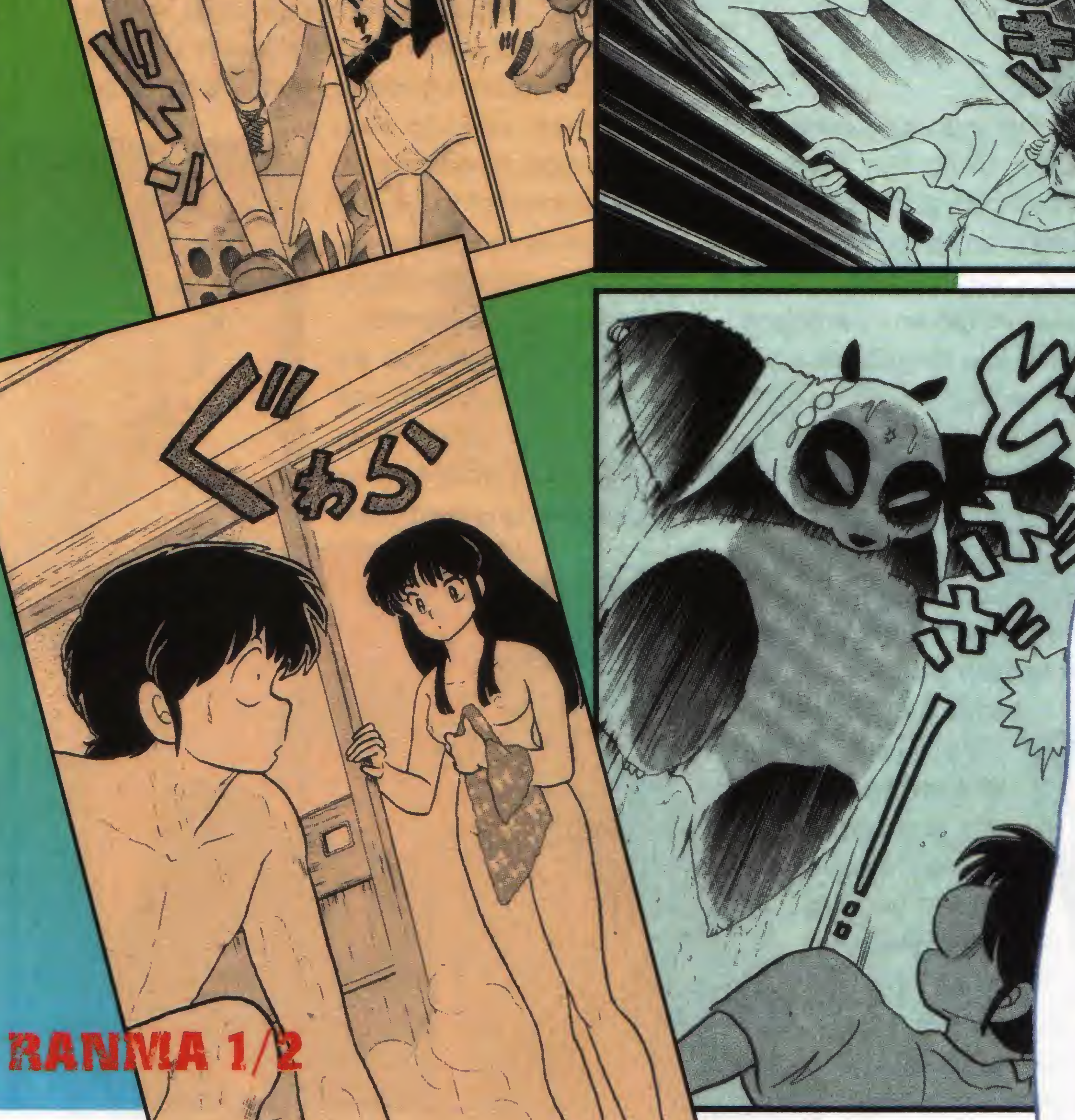
Es una de las grandes editoriales de nuestro país, y de un tiempo a esta parte ha logrado darle al fan los títulos que esperaba, así como sorprenderlo con historias que, la verdad, le eran desconocidas. Fue el caso de *Noritaka*, o de mangas como *Raika*, pero ahora lo que priman son las series que el otaku pide a viva voz.

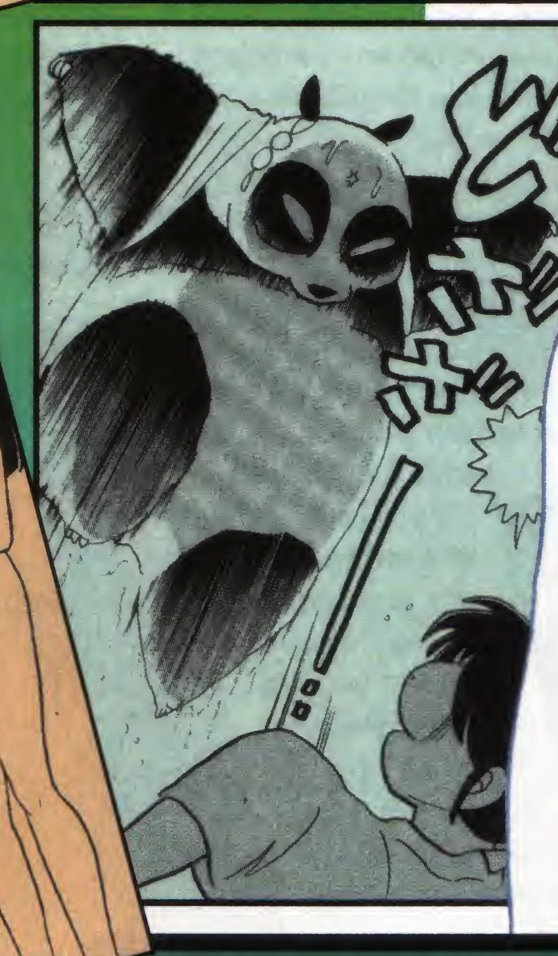


las novedades

Como plato fuerte para el Salón del Manga Glénat recupera dos de las series míticas, ambas muy representativas en el mercado español del manga. Una de ellas es ***Ranma 1/2***, de Rumiko Takahashi, la historia de un chico que, al caer en las fuentes encantadas de Yusenkyo, sufre la maldición de convertirse en chica cada vez que se moja con agua fría. Pero no es el único en sufrir una maldición de ese tipo, sino que su padre se convierte en panda, su eterno rival en cerdito negro, otro rival en pato, una de sus prometidas en gata... y he dicho una porque el chico otra cosa no, pero tiene un número de prometidas que oscila entre cuatro y quince. ¿Cómo lo hace? Pues gracias al humor absurdo de su autora, y a unos personajes que se hacen querer, además de que en 38 tomos, Ranma tiene mucho tiempo para hacer nuevas amistades. La mayor novedad de esta edición es que recupera el material ya editado en España por Planeta y además edita a partir de donde se quedó la serie. Es decir, en esta primera entrega podéis comprar el número 1, si es que queréis empezar la serie desde cero, pero también está a la venta el número 18, inédito en España.

Algo similar pasa con ***Saint Seiya***, nuestros ***Caballeros del Zodíaco***, que se estrenan en esta editorial con el volumen 1 y el 19, para que los que sólo estén interesados en los últimos volúmenes puedan ir directamente al grano, y los que quieran la colección completa puedan tenerla, en el mismo formato, de principio a fin. Una muy buena iniciativa para los fans de estas series, que habían perdido la esperanza de verlas en español, y menos hasta el final.





RANMA 1/2



las series ya consagradas.

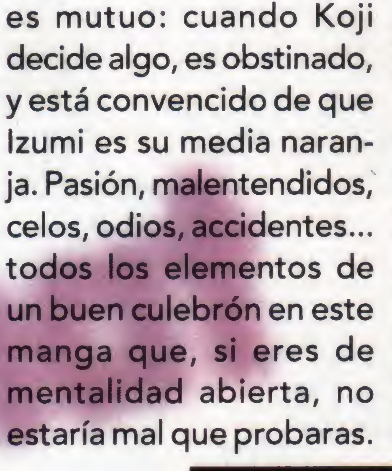
La última gran baza de Glénat ha sido la edición de ***Card Captor Sakura***, el último shojo adorable de las Clamp. Esta historia plagada de cerezos, referencias a pasteles, vestiditos recargados y ositos de peluche hace las delicias tanto de los fans de este tipo de historias como a los que seguimos la trayectoria de estas autoras desde hace tiempo, porque no podemos dejar de notar que siguen siendo ellas, con una historia más ligerita y amable de lo habitual, claro. El público español parece estar respondiendo muy bien a esta serie, y el el sexto volumen de las aventuras de Sakura Kinomoto, justo la mitad de la serie ya está a la venta. Ahora queda la recta final...

Otra de las novedades para el Salón es el cuarto volumen de ***Blame!***, una historia cyberpunk editada en la revista *Afternoon* que seguro que hace las delicias de los que buscan mangas un poco diferentes. Esta historia de Tsutomo Nihei forma parte de la otra "línea editorial" de Glénat. Por un lado están los mangas que pide el público, cosas como ***Kenshin*** o ***Sakura***, pero por otro lado no descartan el editar series desconocidas para el otaku medio pero de indudable calidad, como esta serie, protagonizada por un individuo que pasea por el mundo de ***Blame!*** con el objetivo, creemos, de descubrir una cura para la misteriosa enfermedad que castiga a la población de este extraño mundo. Y para ello cuenta con su pistola, un arma de apariencia poco impresionante pero con una potencia increíble.



el yaoi llega a espana.

Los fans del shojo manga seguramente saben que dentro del shojo hay diversos géneros: están los mangas para niñas más jovencitas, para adolescentes, para oficinistas, amas de casa, etc. Y también deportivos, de "magical girls", de aventuras... y eróticos. Pero lo curioso es que si le preguntas a una chica japonesa cuál es el manga erótico para chicas te responderá que es el manga de relaciones homosexuales entre hombres. ¿Y eso? El género se llama yaoi –aunque puede decirse que el bi-shonen, historias de relaciones más o menos sospechosas entre chicos guapos es su "hermano menor"-, mangas que se caracterizan por contar historias muy pasionales, llenas de malentendidos, con protagonistas muy apasionados y que generalmente no acaban bien, culebrones totalmente dramáticos. Como reflejo de su popularidad entre las adolescentes japonesas muchas otakus occidentales se han interesado por el tema, y es gracias a eso que llega a nuestro país el primer manga representativo del género, ***Zetsu Ai***, de Minami Ozaki. Esta historia está protagonizada por Koji, un cantante muy famoso y con una personalidad compleja, y por Izumi, un jugador de fútbol que se encuentra con que Koji se ha enamorado de él. Da igual que le diga de todos los modos posibles que el interés no es mutuo: cuando Koji decide algo, es obstinado, y está convencido de que Izumi es su media naranja. Pasión, malentendidos, celos, odios, accidentes... todos los elementos de un buen culebrón en este manga que, si eres de mentalidad abierta, no estaría mal que probaras.





EDITORIAL IVREA

La oferta de manga en español se amplía con la entrada en escena de la editorial sudamericana Ivrea, casi desconocida para nosotros, pero que lleva unos cuantos años en el mercado argentino. Y con buenos resultados, además, ya que entre sus publicaciones destacan *Card Captor Sakura*, *Samurai X* –que no es otro que nuestro Kenshin–, *Evangelion*, *Macross 7 Trash*... Pero además son los responsables de la revista *Lazer*, dedicada a informar a los lectores sobre el mundillo del manga y el anime, no sólo en su país, sino a nivel internacional.

Y ya puestos con lo internacional, han decidido dar el salto y hacer ediciones conjuntas entre Argentina y España. Ese es el caso de ***Saber Marionettes J***, una historia guionizada por Satoru Akahori (*Cazadores de Magos*) y con dibujo de Yumisuke Kotoyoshi, uno de esos mangas generados gracias a la popularidad de un anime. La serie ha podido verse en Locomotion, y nos cuenta la historia de un planeta sin mujeres, poblado únicamente por hombres, pero que han creado a las Marionettes, androides para sustituir al género femenino. Androides sumisos que hacen todo lo que sus amos les ordenan, pero hay quien preferiría que sus compañeras tuvieran algo de personalidad, aunque... ¿tanta como Lime? Porque aparecen las Saber Marionettes, androides algo distintas a los demás...

El primer volumen –de cinco–, estará a la venta para el Salón del Manga, y según nos han confirmado los responsables de la editorial, si el público responde la idea es hacer más lanzamientos conjuntos, mangas populares, en tomo, y destinados a un público entre 20 y 30 años, ya que tienen contactos con las editoriales japonesas y les interesa comprar derechos para Argentina y España. Así que ya sabéis, si tenéis curiosidad por conocer a las androides del futuro, es vuestra serie. Por cierto, si queréis algo más de información sobre esta editorial, pasaos por su página web, www.editorialivrea.com.

GUIÓN: SATORI AKAHORI
DIBUJO: YUMISUKE KOTOYOSHI
EDITORIAL JAP.: KADOKAWA SHOTEN
EDITORIAL.: IVREA
5 TOMOS





SABER MARIONETTES J



SELECTA VISION

Hasta ahora, Selecta Visión era conocida como una de las editoras de vídeo de nuestro país. Entre los títulos editados destaca ***Escaflowne***, ***Cowboy Bebop*** o ***Lain***, pero de un tiempo a esta parte apuestan por cuidar aún más al cliente.

Y para empezar lo hacen editando en formato DVD casi todas sus novedades, las que el público más desea. Así, ya podéis encontrar en el mercado los primeros volúmenes de *Lain* en DVD, el OVA de ***Ruroni Kenshin*** o *El guerrero samurai* y desde no hace mucho una de las series míticas de los noventa, ***Neon Génesis Evangelion***.

Pero la cosa no se detiene ahí, porque durante el Salón del Manga están dispuestos a seguir dando la talla con nuevas propuestas, y además se unen al mundo editorial editando manga.



cowboy bebop

El DVD, el formato digital del futuro, parece que entra con fuerza en el mercado del anime en español. O por lo menos esa es la idea que tiene Selecta, y por eso mima sus grandes novedades intentando sacar lo antes posible su edición en ese formato. Y sin duda uno de sus grandes éxitos ha sido esta serie, que ha enganchado a un público algo desencantado con el anime al uso. Esta historia, protagonizada por los tripulantes de la Bebop, nos muestra personajes complejos, nada arquetípicos, y hasta cierto punto muy reales, con situaciones y sentimientos fácilmente identificables. Su diseño de personajes, su alta calidad y la estupenda música de Yoko Kanno (*Escaflowne*, *Macross Plus*), merecen que, si te gusta la serie, la tengas en DVD.





golden boy

Por fín llega ***Golden Boy***, un OVA basado en el popular manga de Tatsuya Egawa y que es casi reverenciado entre ciertos grupos de otakus. La historia no puede ser más sencilla: el protagonista está buscando trabajo, y curiosamente lo que consigue es trabajar para mujeres estupendas que buscan sus favores o que lo obsesionan de tal modo que trabajar, lo que se dice trabajar, tampoco hace. Con un estilo peculiar y un humor a caballo entre lo más absurdo y el humor japonés más puro, es una de esas serie que, si os gusta el anime, tenéis que probar.

EL ÉXITO DEL DVD.

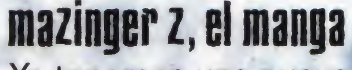
Aunque estaba cantado, no nos deja de aliviar -y sorprender- el éxito de series como ***Serial Experiments Lain*** o Evangelion en DVD. Pero las cifras cantan, y en estos primeros meses estos títulos han funcionado realmente bien, hasta el punto de agotar alguna de sus tiradas. ¿El secreto? Iniciarse con títulos que el aficionado espera y desea, cuidar la edición incluyendo todo el material extra que se pueda, y hacer el lanzamiento con la publicidad adecuada. Por el momento, estas dos series están en marcha y con buena salud: para este Salón del Manga, sus fans podrán hacerse con el volumen 4 de Lain así como con el tercer DVD de ***Evangelion***.

trigun

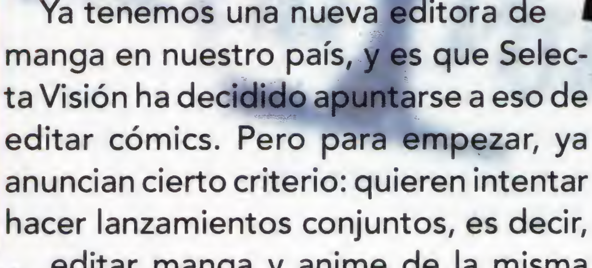
Si lleváis un tiempo en esto del manga posiblemente recordéis que Norma editó, hace ya algunos años, este manga, con éxito más bien moderado. Pero la verdad es que el anime ha funcionado muchísimo mejor, tanto en Japón como en otros países como Estados Unidos. La historia, ambientada en una especie de Far West americano, está protagonizada por Vash, un pistolero muy especial. Efectivo, con un brazo artificial y lleno de cicatrices, es un tipo pacifista, optimista y alegre, ¡quién lo diría! Y menos sabiendo el astronómico precio que ha alcanzado su cabeza, convirtiéndolo en el objetivo de todo tipo de cazarrecompensas. En el Salón se puso a la venta el séptimo volumen de la serie, en VHS, para que sus fans podáis seguir sus aventuras.

daiguard

¿Os gustan los animes de robots gigantes? Pues este ***Daiguard*** os encantará, porque sin ir más lejos es una parodia-homenaje descarada de este mundillo. Todo comienza cuando se forma un grupo de pilotos para enfrentarse a un poderoso enemigo. Pero cuando la amenaza desaparece, todos se relajan hasta que sufren un nuevo ataque, pero hay un problema: ¡ahora todos son pilotos sin experiencia! Con este séptimo volumen, sólo faltan dos para el final de la serie.



mazinger z, el manga



Ya tenemos una nueva editora de manga en nuestro país, y es que Selecta Visión ha decidido apuntarse a eso de editar cómics. Pero para empezar, ya anuncian cierto criterio: quieren intentar hacer lanzamientos conjuntos, es decir, editar manga y anime de la misma serie. Los primeros productos de este tipo que veremos serán ***Gasaraki*** y ***Excel Saga***, entre finales de este año y principios del siguiente, pero para ir abriendo boca, Selecta quiere empezar con uno de los clásicos del manga en todo el mundo: ***Mazinger Z***.

Este manga, el que lanzó a Go Nagai a la fama y despertó la pasión por la animación japonesa en mucha gente, no sólo es todo un clásico, sino que hace años que se rumorea que iba a editarse en nuestro país. Por unas causas u otras el proyecto no llegó a completarse hasta ahora. Por fin veremos la primera serie, la mítica, en español, para alegría de todos los nostálgicos de Mazinger y Afrodita.

A pesar de que el anime ha sido recuperado por algunos canales autonómicos en los últimos tiempos, seguro que muchos de vosotros sólo ha oído hablar de la serie, y seguramente no puede decirse que hayáis visto mucho, como no sean las cintas de vídeo editadas recientemente donde aparece Mazinger enfrentado a diversos enemigos. Además, el estilo de Nagai es muy característico, y más si se tiene en cuenta de que se trata de un manga antiguo, con el estilo de la época.

La historia fue una de las primeras en combinar robots gigantescos pilotados por humanos dispuestos a combatir el mal, en este caso enfrentándose al doctor Infierno y a sus secuaces, a cuál más malo. Koji Kabuto es el único que puede enfrentarse a ellos a los mandos de su Mazinger Z, y con la ayuda de Sayaka, la piloto del Afrodita A, deberán hacer frente a las hordas de enemigos que, para variar, quieren conquistar la Tierra...

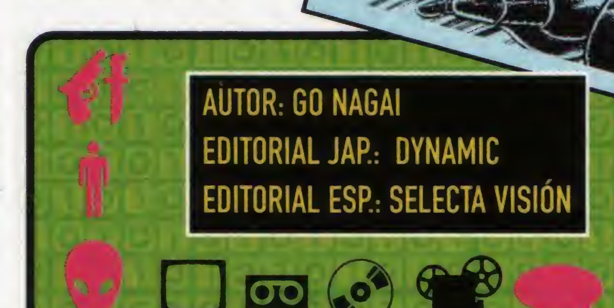
Este será el manga con el que Selecta se estrenará en la aventura de la edición, pero si sois fans de Go Nagai, y en concreto de la saga *Mazinger*, estáis de enhorabuena, porque nos han confirmado que tienen los derechos de todos los productos del autor relacionados con el robot más famoso de los años 70. Sólo hay que darle tiempo al tiempo, y esperar que este nueva editorial se consolide, sobre todo si prospera su política de editar manga y anime de la misma serie.











AUTOR: GO NAGAI
EDITORIAL JAP.: DYNAMIC
EDITORIAL ESP.: SELECTA VISIÓN

PLANETA DeAGOSTINI

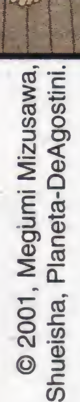
Sin duda, la editorial que ha ofrecido más novedades para este Salón del Manga. Lo que pasa es que hay para todos los gustos, desde shojos llenos de aventuras y amor a lo nuevo de Toriyama, libros de ilustraciones o uno de los mangas más vendidos de los últimos años en Japón. Novedades para todos los gustos y todos los bolsillos.

shojo del bueno.

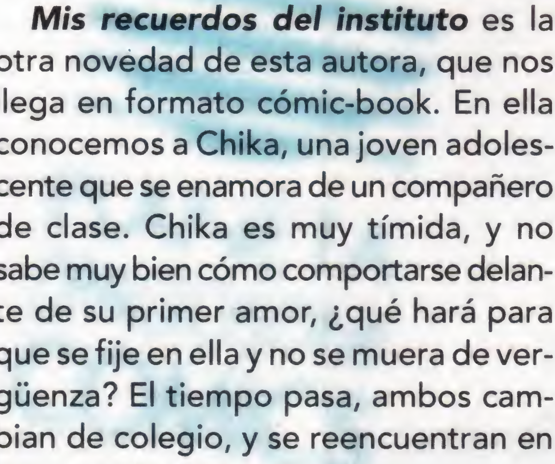
¿Quién es Megumi Mizusawa? Es la pregunta del millón. Quienes vean los dos mangas que edita Planeta con motivo del Salón pueden creer que se trata de Wataru Yoshizumi, autora de ***Marmalade Boy***, pero bajo un seudónimo. Pues no, se trata de una autora de manga para chicas que edita en la misma revista que la creadora de ***Chicos de Menta***, y podría decirse que tiene un estilo gráfico muy similar al de Yoshizumi. La verdad es que en estas revistas, destinadas a un público jovencito - niñas a partir de ocho años hasta doce o catorce-, suelen tener un estilo muy definido. Es más, si las miras fríamente la mitad de las autoras son clónicas, y no nos referimos sólo al estilo gráfico, sino al contenido de las historias. No es extraño que los temas que se salen un poco de lo habitual se conviertan en un éxito, pero hay autoras que tienen más gracia que otras a la hora de adaptar el estilo en boga del momento.

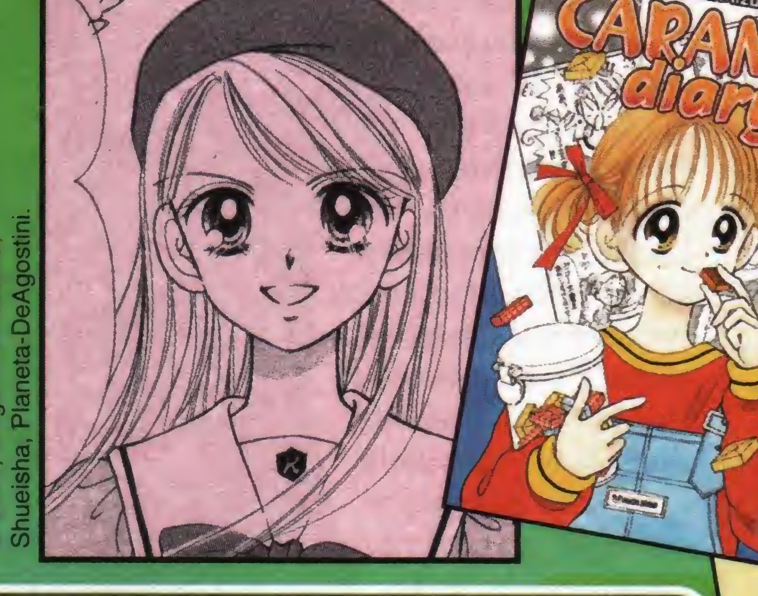
Megumi Mizusawa es una de ellas. Autora de *Hime-chan no ribon*, una serie muy conocida en el mundo del fansub (grupos de aficionados que subtitulan y distribuyen anime a precio de coste), es una autora de shojo "clásico", historias de jovencitas adolescentes que descubren el primer amor, con todas las dudas y problemas que eso conlleva. Para el Salón, y como "relevo" del *Chicos de Menta* de Yoshizumi, se estrenan dos de sus historias cortas. Una de ellas, ***Caramel Diary***, es un volumen único en el que la protagonista, una jovencísima dibujante de manga, se esfuerza al máximo para llegar a las fechas de entrega, estudiar, salir con sus amigas e intentar que el chico del que está enamorada le haga algo de caso. Eso con la rivalidad constante de otra dibujante de manga, que se enamora como quien se cambia de ropa, y que también cae rendida a los pies del chico que le gusta... ¡Y todo con una entrega a la vuelta de la esquina! ¿Podrá llegar a tiempo y no volverse loca? Es un manga simpático, con un buen dibujo, mucho humor, con unos personajes bien desarrollados y que se hacen querer. Y con el añadido de que, al ser un solo tomo, no te quedas con las ganas de saber qué pasa. Recomendado al 100%.

MIS RECUERDOS DEL INSTITUTO



Mis recuerdos del instituto es la otra novedad de esta autora, que nos llega en formato cómic-book. En ella conocemos a Chika, una joven adolescente que se enamora de un compañero de clase. Chika es muy tímida, y no sabe muy bien cómo comportarse delante de su primer amor, ¿qué hará para que se fije en ella y no se muera de vergüenza? El tiempo pasa, ambos cambian de colegio, y se reencuentran en una reunión de exalumnos. Pero entonces el padre de Chika tiene que tras-





CARAMEL DIARY

OTROS TRABAJOS DE MIZUSAWA.

Aparte de su obra más famosa, *Hime-chan no ribon*, que tuvo una adaptación animada de 56 episodios, esta joven autora es una de las habituales de la revista *Ribon*. Entre sus trabajos encontramos *Naisho no princess* o *Toe Shoes* - una historia basada en el ballet clásico-, *Ponytail hakusho* o diversas historias cortas. En general sus trabajos suelen ser dulces, sin muchas complicaciones y sin la tendencia de Yoshizumi a crear situaciones extrañas, por ejemplo, pero ideales si os gusta el shojo manga de toda la vida.

ladarse por motivos laborales, y se ven obligados a mudarse a otra ciudad, con lo que las esperanzas de la protagonista de tener un romance con Tokita son menores que nunca. Pero el destino da muchas vueltas...

Como veis, dos historias románticas, ligeritas, con buen dibujo e historias divertidas. Quizás no pasarán a los anales del manga mundial, pero son geniales tanto para iniciar a alguien en esto del manga como para pasar un rato divertido.

vuelve ai amano

Parece que la tónica del Salón ha sido la recuperación de series ya editadas en España. Si Glénat apuesta por *Ranma* y *Saint Seiya*, Planeta lo hace por la obra más famosa de Masakazu Katsura, ***Video Girl Ai***. Y es que el creador de ***I"s*** tiene un arte especial a la hora de dibujar series a medio camino entre el shonen más clásico mezclando elementos románticos, que unido a su espectacular dibujo lo convierten en uno de los mangakas más populares en nuestro país. Si os interesa la historia de Ai, una video girl defectuosa que aprende a amar, ahora tenéis la oportunidad perfecta para tenerla en una nueva edición, en formato tomo, con las nuevas portadas que dibujó Katsura hace unos años, una nueva traducción y todos los extras.

Y si os gusta Katsura, os encantará saber que también sale a la venta la versión española de su libro de ilustraciones, ***4C***, donde encontraréis imágenes de todos sus trabajos, desde sus historias cortas como ***Zetman*** o ***Shin-no-shin*** a sus primeros trabajos, ***Present from Lemon*** o ***Wingman***, sin descuidar sus obras más populares, como ***Video Girl Ai*** o ***DNA2***. Y todo esto a todo color, en formato similar al original japonés y con la entrevista al autor traducida, ¿qué más se puede pedir?

la coleccion pachinco

Este es el título de la nueva línea que abre Planeta-DeAgostini para la edición de mangas destinados a un público más adulto, el que busca historias más adecuadas para su edad. A la vista de los buenos resultados de *Adolf*, y a la espera de grandes novedades como ***Buda***, también de Osamu Tezuka, se abre esta nueva colección destinada a dar cabida a toda una serie de mangas de temática más profunda.

Un estilo un poco tosco, pero es él.



Una sugerente imagen de Iori, de I"s.

Zetman, su homenaje a Batman.

Shadow Lady, un manga que no cuajó.

Ai Amano, la chica por la que los otakus suspiran.

Otra de sus sexys protagonistas.



Es el caso de ***El almanaque de mi padre***, un manga de Jiro Taniguchi que nos presenta el otro lado del cómic japonés. No todas las historias están protagonizadas por adolescentes con poderes, o por jovencitas enamoradas: hay muchos, muchos otros mangas que exploran esa tendencia tan japonesa a la contemplación, a explicar algo de un modo tranquilo, lleno de metáforas. El autor (al que quizás recordéis por *Sobrevivir en la nueva era glaciar*, uno de los mangas del desaparecido *Shonen Mangazine*) ha demostrado en otros trabajos no sólo que sabe dibujar bien y narra las historias como nadie, sino que su estilo es el adecuado para explicar una historia como ésta, el descubrimiento que hace un joven de la verdadera personalidad de su padre tras su funeral, una historia que seguro que hará las delicias de los que disfruten con una buena novela o que busquen "algo más" cuando van a su tienda de cómics.

monster

Ya hablamos el mes pasado de este manga de Naoki Urasawa, pero no está de más recordar que esta estupenda obra ha aparecido en el Salón. Tenma es un médico satisfecho con su trabajo, y no demasiado preocupado por el prestigio: es un buen profesional, y con eso le basta. Hasta el punto de negarse a abandonar la operación de un niño gravemente herido para salvar la vida del mismísimo alcalde. Pero esta decisión en apariencia tan humana traerá graves consecuencias no sólo para el buen doctor, sino para todos los que le rodean.

Este thriller lleno de aventuras, misterios y acción ha sido un superventas continuo desde su primer capítulo en Japón. Tanto es así que era uno de los mangas codiciados para estrenarse en España, y Planeta lo ha incluido en su nueva línea, bautizada Pachinco, donde tendrán cabida mangas algo más adultos.



fenix

El buen manga nunca muere, y ése es el caso de ***Hi no tori***, el pájaro de fuego de Osamu Tezuka. El Dios del Manga creó esta historia, compuesta por decenas de relatos cortos cuyo único nexo de unión es la presencia del ave de fuego, el fénix, cuya sangre concede la inmortalidad. Desde el Japón primitivo al feudal, pasando por el futuro e infinidad de mundos, la presencia del pájaro de fuego es la excusa para narrar todo tipo de historias, muchas veces sin relación entre sí, y que el maestro aprovechaba para representar todo tipo de comportamiento humano. Este manga, uno de los más representativos del autor, llega por fin a España tras el éxito de *Adolf* en nuestro mercado. Al tratarse de historias cortas sin demasiada conexión entre sí es fácil engancharse a la serie, y las historias autoconclusivas no generan tanto mono como otros mangas más episódicos. Si sois fans del maestro, u os gustaría probar con este clásico, a la venta en octubre en formato Biblioteca Manga.

sandland

Akira Toriyama, más conocido como autor de *Dragon Ball*, parece que se toma con mucha calma su descanso tras cerrar la historia de Son Goku y todos sus amigos. Fueron muchos años con fechas de entrega, ya que cuando acabó *Dr. Slump* empezó con *Bola de Dragón*, así que todos podemos entender que se tome las cosas con calma. Ahora se dedica a hacer historias cortas, mangas como *Kajika* o el que nos ocupa este mes, ***Sandland***, una historia al más puro estilo Toriyama pero en la que se nota cierta relajación a la hora de empezar una nueva serie larga.

Con algunos puntos en común con alguna de las historias cortas de su *Teatro Manga*, en ***Sandland*** encontramos al hijo de Satan (Berezebubu para más señas), que emprende un viaje para buscar una fuente de agua escondida –de ahí el título, "tierra de arena"-. Como hijo del demonio, Beru es muy poderoso, y no muere fácilmente, es más, cuesta mucho matarlo, y además tiene buen corazón, aunque por razones de imagen no le guste demostrarlo. Además, el grupo se completa con un demonio veterano especializado en robar y con el sheriff de una pequeña ciudad, que le pide ayuda al demonio para buscar la fuente escondida. En resumen, una historia en un volumen al más puro estilo Tori.



NORMA EDITORIAL

Otra de las editoriales históricas españolas se apunta a la fecha del Salón del Manga para presentar novedades y otros productos relacionados con el manga. Aunque de un tiempo a esta parte haya reducido su número de novedades, Norma sigue siendo una editorial a tener en cuenta, porque siempre trae alguna sorpresa...

Sin ir más lejos, fue la editorial que logró los derechos de uno de los shojo manga más esperados de los últimos años: nos referimos a ***Shojo kakumei Utena***, o lo que es lo mismo, ***Utena, la chica revolucionaria***. Con guión de Be-Papas y dibujo de Chiho Saito, estos cinco volúmenes de manga fueron todo un superventas en Japón, y uno de los artículos más codiciados por los fans de esta serie. Pero lamentablemente los problemas de derechos hicieron que la fecha inicial de lanzamiento del manga se retrasara (no hay cosa que dé más rabia que tener una serie a punto y no poderla editar), así que los fans de Utena tuvieron que armarse de paciencia hasta la salida del número 1. Y la cosa ha costado, pero este mes de octubre salió a la venta el número dos de esta saga. Suerte que son sólo cinco tomos... lo que aún no está confirmado es si la editorial tiene (o quiere) los derechos para el volumen que "adaptaba" la historia de la película.

Una de las preguntas recurrentes es si va a continuar *Evangelion*. No es por falta de ganas, pero el problema venía de Japón: Yoshiyuki Sadamoto hacía más de un año que no cogía los lápices para continuar la historia de *Eva*, así que era difícil editar cualquier cosa, sobre todo por la falta de material. Pero por fin el problema se ha solucionado y en cuento se pueda, aseguran que tendremos más *Evangelion* en español.

Y de *Eva* a otra de las series que ha enganchado al público. ***Record of the Lodoss Wars: la leyenda del caballero heroico*** también tiene su público fiel, y la serie continuará desde el número 10 hasta el 19, con lo que se asegura su continuidad unos meses más. Como veis, no muchas novedades pero exactamente las que el público más espera.



UTENA

Gran éxito en el Salón del Manga de Barcelona



DUAL, UNA HISTORIA PARALELA. El original japonés es "Dual! Parare Run Run Monogatari". Se trata de una miniserie de televisión, de 13 capítulos. Tras la mini serie se creó un capítulo especial de venta directa en vídeo (un OVA) que también podrá disfrutar el aficionado español. Los comentarios más comunes sobre esta serie es que se trata de una mezcla entre "Evangelion", "Tenchi Muyo" y "El Hazard".

Los dos protagonistas, Kazuki y Mitsuki, son transportados a un mundo paralelo donde toda la gente que conocen tiene un doble... menos Kazuki. El chico, que aparentemente es muy normal, parece tener algo extraño, porque le cae bien a todo el mundo casi sin mover un dedo pero es capaz de pilotar esos gigantescos robots (que hasta el momento sólo reaccionaban con mujeres) y es la única persona con la que D, una misteriosa criatura encontrada en las ruinas de una antigua civilización, quiere tener contacto. Además, como es tan buen chico tiene a todas las féminas del grupo bebiendo los vientos por él... ante el enfado de Mitsuki.

JONU MEDIA C/ Can Bruixa, 35 · 08014 Barcelona · Tel.: 93 490.06.60 Fax: 93 490.30.72

anime del mes

Earth Girl Arjuna



Cuando las revistas japonesas empezaron a hablar de este anime, lo hacían como se si tratara de *Escaflowne 2*, una serie similar. Tampoco había que ser un lince para darse cuenta de que sí había muchos puntos en común, empezando con que la idea original también era de Shoji Kawamori, la música era de Yoko Kanno y cantaba Maaya Sakamoto, y además colaboraba la mitad del staff que ya animó la historia de Van, Allen y Hitomi.

Y cuando hablan del guión, la sensación de "deja vú" tampoco mejora. Por un lado, tenemos como protagonista a una chica que tiene visiones, y que puede salvar el mundo. ¿No hemos visto una serie muy parecida? Por mucho que el staff jurara y perjurar que las coincidencias eran puramente casualidad, hasta que no hemos podido ver algo de la serie no nos hemos quedado tranquilos.

Y sí, es diferente.

La protagonista es, como en casi todos los animes de este tipo, una jovencita normal y corriente. Solo que en el primer capítulo le pasa una cosa que, tenéis que reconocerlo, no suele suceder mucho en el anime, al menos no tan pronto. Y es que muere en un accidente de moto. Mala cosa para empezar una serie larga... Pero en ese momento en el que pierde la vida tiene una visión de la Tierra totalmente yerma, destruida, y un misterioso ser le ofrece una segunda oportunidad, el devolverle la vida a cambio de que intente cambiar el destino de nuestro planeta. De nuevo con vida, Juna debe dominar su tremendo –e inconsciente- poder de destrucción como Avatar del Tiempo, el único ser capaz de cambiar del destino de la Tierra.

No es *Escaflowne*, hay que reconocerlo, a pesar de todas las "coincidencias". La historia no tiene casi nada que ver, pero se trata de un buen producto. El estudio encargado de la animación es Sunrise, que ha logrado un buen equilibrio entre la animación tradicional y los CG (gráficos generados por ordenador), los personajes se hacen interesantes, y aunque la trama sea un poco más seria, la verdad es que apetece ver más capítulos. Es una serie de ciencia ficción al uso, sin chicas con poderes ni transformaciones, sólo una protagonista que se encuentra metida en algo que nos iría grande a la mayoría de los mortales. Y a ella también, pero un trato es un trato.

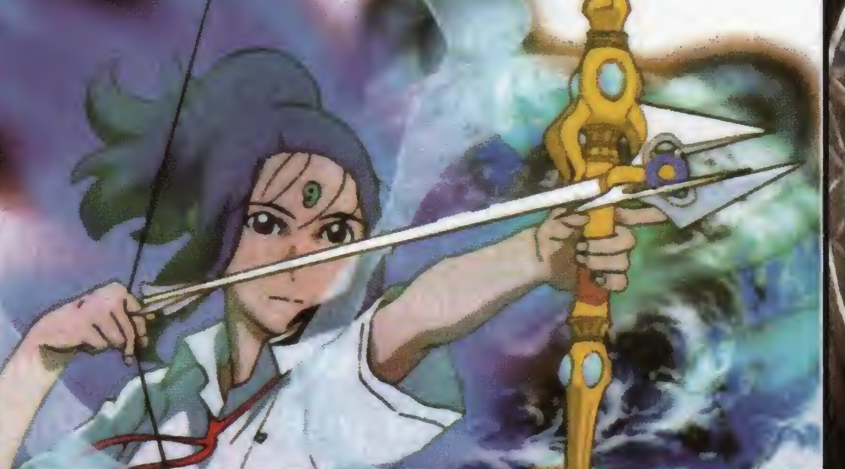


IDEA ORIGINAL: SHOJI KAWAMORI
DISEÑO: TAKAHIRO KISHIDA
MÚSICA: YOKO KANNO
ESTUDIO: SUNRISE
12 ESPISODIOS



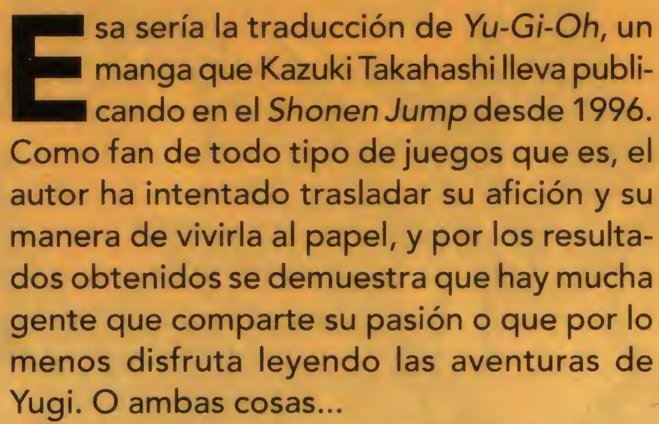



VÍDEO





EL FENOMENO YU-GI-OH



Se ha dicho que desde que Akira Toriyama dejó *Dragon Ball*, las ventas de la revista donde se publicaba el manga no han levantado cabeza. Durante un tiempo fue verdad, pero el hueco dejado por Son Goku pronto fue llenado por otros mangas: uno de ellos fue *Ruroni Kenshin* (o *El guerrero samurai*), otro *One Piece*, que ha llevado al *Shonen Jump* a nuevas cotas de superventas, y por último, la revelación de los últimos años: el rey del juego.



Esa sería la traducción de *Yu-Gi-Oh*, un manga que Kazuki Takahashi lleva publicando en el *Shonen Jump* desde 1996. Como fan de todo tipo de juegos que es, el autor ha intentado trasladar su afición y su manera de vivirla al papel, y por los resultados obtenidos se demuestra que hay mucha gente que comparte su pasión o que por lo menos disfruta leyendo las aventuras de Yugi. O ambas cosas...

La historia comienza en el instituto Domino, centro al que asiste Yugi Mutuo, un chico normal, algo bajito, que nunca se mete con nadie y es el blanco perfecto de cierto tipo de matones. Yugi tiene una afición, los juegos de todo tipo, y como su abuelo tiene una tienda de juguetes, es un experto en toda clase de artefactos y juegos, desde los más actuales a los tradicionales. Cierto día, tras una paliza especialmente memorable, su abuelo le entrega un antiquísimo puzzle egipcio en forma de pirámide con la esperanza de que ayude de algún modo a su nieto. Yugi se vuelca en su nuevo juguete, y cuando consigue completarlo despierta una parte oculta







de su personalidad, la de Juez de las Tinieblas, que puede dominarlo y se dedica a hacer justicia con todos los que se portan mal a su alrededor, pero de un modo muy particular, retándolos a jugar a lo que quieran y castigándolos cuando pierden, que es siempre.

¿Y ya está? ¿Ésa es la historia? Sí, pero lo que no hemos dicho es que más que un manga, *Yu-Gi-Oh* parece un catálogo de todos los tipos habidos y por haber de juegos, desde cartas de Magic a muñequitos, tazos, go, ajedrez, cualquier cosa que se pueda jugar y que, naturalmente, Yugi, o más bien su alter ego, domina. Por lo tanto, en cada capítulo, sobre todo en los primeros, que es cuando se nos presentan a los personajes, asistimos a un despliegue de juegos diversos, destacando los juegos de cartas, porque de ahí sale el primer rival serio del protagonista.

EL ANIME

Si la serie se empezó a publicar en el 96, dos años más tarde se decidieron a pasarla a la pequeña pantalla. Allá por el 98 se estaba extendiendo el uso de la animación por ordenador en las series de televisión, y había nuevos productos basados en mangas muy populares, como *Kindaichi Shonen no jikenbo* (un manga de misterio parecido a *Detective Conan*), que usaban y podríamos decir que abusaban de la moda. Lamentablemente, en *Yu-Gi-Oh* también usaron libremente esta nueva tecnología, que puede quedar muy bien si está bien empleada, donde interesa, pero que puede dar mucho "el cante" si no se va con cuidado. Eso al menos es lo que nos confesó Shingo Araki, uno de los animadores de estas series, sobre el resultado final.

Pero por mucho que la calidad de la serie fuera un poco discutible, al menos para lo que estamos acostumbrados, ha funcionado lo suficientemente bien como para que haya dos series. La primera, de 27 capítulos, es la introducción a la historia, con la presentación de personajes, cierto desarrollo de la personalidad de Yugi, su relación con Anzu y Katsuya, y su rivalidad con Seto Kaiba, un jugador de cartas que lo odia por haberlo derrotado con su carta especial.

La segunda temporada de la serie, titulada *Yu-Gi-Oh Duel Monsters*, adapta el manga a partir del volumen 7, que es donde lo dejó la primera temporada, y sigue un poco la misma línea, Yugi –o más bien su otro yo- enfrentándose a su rivales en todo tipo de juegos mien-

tras intenta reunir siete objetos determinados antes de que alguien relacionado con su puzzle egipcio se tome la venganza anunciada. ¿Es que pensabais que la cosa iba a quedar ahí, con ese objeto milenario?

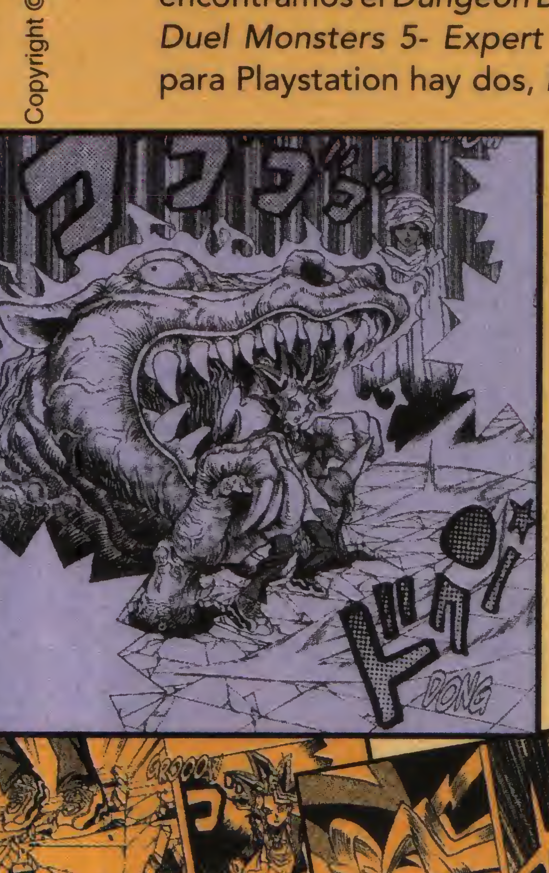


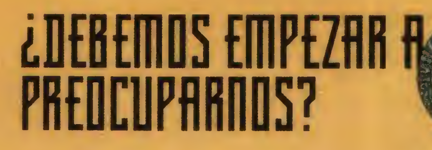
LOS DERIVADOS

Y si *Yu-Gi-Oh* se basa en los juegos que vuelven locos a los niños y adolescentes japoneses, también hay que reconocerle el mérito de haber hecho su aportación al mercado, con productos relacionados con la serie. Sin ir más lejos, hay un juego de cartas basado en ella, con sus reglas, diversas colecciones, cartas limitadas, en fin, todo lo que el fan más exigente de este tipo de juego puede desear. Además, cómo no, hay videojuegos para diversas consolas. Para Gameboy crearon *Duel Monsters 1*, pero los siguientes ya fueron para Gameboy Color, los *Duel Monsters 2, 3 y 4*, así como el titulado *Monster Capsule GB*. Para la nueva consola portátil de Nintendo, la Gameboy Advance, encontramos el *Dungeon Dice Monsters* y el *Duel Monsters 5- Expert 1*, mientras que para Playstation hay dos, *Monster Capsule Breed and Battle*, un título que lo dice todo, y *Shin Duel Monsters- Sealed Memory*.



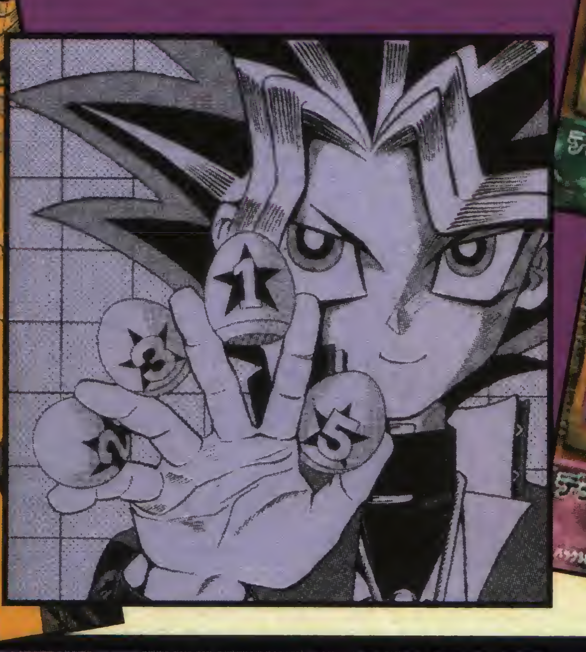
Y la cosas les han ido bien: ya han vendido más de siete millones de juegos y 3,5 billones de cartas desde su salida al mercado, los eventos organizados por Konami –como torneos o convenciones- han sido todo un éxito de asistencia, hasta el punto de desbordarse y necesitar ayuda policial para desalojar el recinto en Tokio. Y han desarrollado curiosas y efectivas técnicas de márketing, como regalar cartas especiales y exclusivas con los videjuegos, lo que obliga a los más fans a comprarse varias unidades del mismo juego para tener el mayor número posible de esas cartas únicas.





¿DEBEMOS EMPEZAR A PREOCUPARNOS?

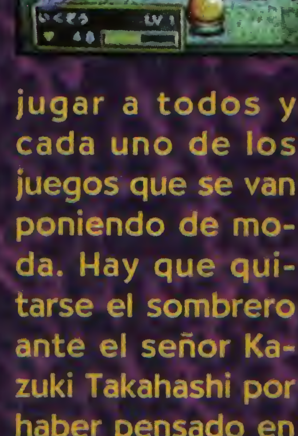
La verdad es que sí. Una serie con ese currículum, esa expectación y esas ventas inevitablemente acabará en Europa. Como ya pasó con *Pokémon* primero ha desembarcado en Estados Unidos, pero si la cosa funciona medianamente bien no os quepa duda de que dentro de unos meses tendremos a Yugi no sólo en nuestras pantallas, sino hasta en la sopa. Personalmente no creemos que se repita el éxito de Japón, porque como ya hemos comentado en este país no somos tan fans de los juegos de cartas, pero lo que sí tiene este anime es un alto nivel de adicción. Que nos cojan confesados...



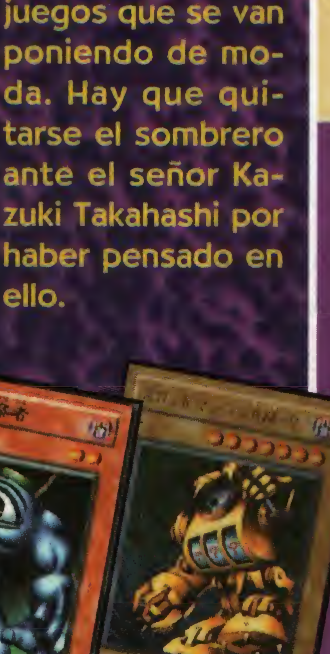
LAS COLECCIONES EN JAPÓN

Como occidentales, que en cierta medida aún alucinamos con la fiebre que han generado las cartas Pokémon o en su día las de Magic, no acabamos de entender esto de las colecciones. Sí, todos hemos hecho alguna colección, pero es que en Japón lo de las modas parece estar elevado a la máxima potencia. ¿Recordáis los tamagotchis? Durante un tiempo fueron una auténtica revolución, para caer, al cabo de unos meses, en el olvido. Lo mismo parecía que iba a pasar con los juegos de entrenamiento de mascotas, pero Pokémon aguanta el tipo y como veréis más adelante, Pikachu y sus amigos tienen unos primos lejanos en *Monster Rancher*, un juego similar para Playstation en el que también tienen que entrenar monstruitos.

Así que no os extrañéis cuando un manga, o una serie tan aparentemente comercial como ésta triunfa en Japón, porque al fin y al cabo les está ofreciendo lo que más les gusta, una historia con un protagonista casi invencible que sabe jugar a todos y cada uno de los juegos que se van poniendo de moda. Hay que quitarse el sombrero ante el señor Kazuki Takahashi por haber pensado en ello.







Jin-Roh



Echando un vistazo a las novedades de anime para los próximos meses, parece que el mercado se revitaliza un poco, pero los hay que echamos de menos las grandes producciones de hace unos años. El perfil del otaku parece haber cambiado un poco, que no es malo, pero uno se siente... nostálgico.

No es que tenga nada contra las "magical girls", o el shojo, o incluso las series que triunfan en Japón, como *Evangelion* o similares. Pero salvo excepciones como *Cowboy Bebop*, a veces se echan en falta animes destinados a un público algo más adulto, con temáticas que puedan interesar a un espectador que busca no sólo entretenerse, sino que le expliquen una buena historia. Una cosa como *Akira*, vamos, pero salvando las distancias. Y que no digan que este tipo de anime no atrae al público, porque productos como *Perfect Blue* o en otro estilo, el OVA de *Ruroni Kenshin* también han gustado al aficionado. No es cuestión de que sea para adolescentes o para un público algo más adulto: si es bueno, se vende bien.

Que, por cierto, es el caso de *Jin-Roh*. Los que conocemos un poco la carrera de Mamoru Oshii ya sabemos que este director sabe lo que hace. Algunas de las mejores películas de *Lamu* llevan su sello personal, pero para muchos es quien pudo adaptar de forma brillante *Ghost in the Shell*, el manga de Shirow que se resistía a las adaptaciones. En esta ocasión el director no nos defrauda ya que ha creado un guión donde mezcla el sentimiento de culpa y de impotencia de un soldado de élite en una situación que se escapa de las manos de casi todos los protagonistas. Es una reflexión de hasta dónde se puede llegar para luchar contra el terrorismo, un tema tristemente tan actual, ¿hasta el punto de disparar a una niña? El tema se merece una puesta en escena realista, con una animación cuidada pero que sigue siendo muy japonesa, planos detallados, escenas reflexivas, todos los elementos de una buena película pero sin actores de carne y hueso. Pero, ¿acaso importa?















CREADOR: MAMORU OSHII
DIRECTOR: HIROYUKI OKIURA
PRODUCCIÓN: PRODUCTION I.G
DURACIÓN: 98 MIN.
DISTRIBUIDOR JONU MEDIA



DVD

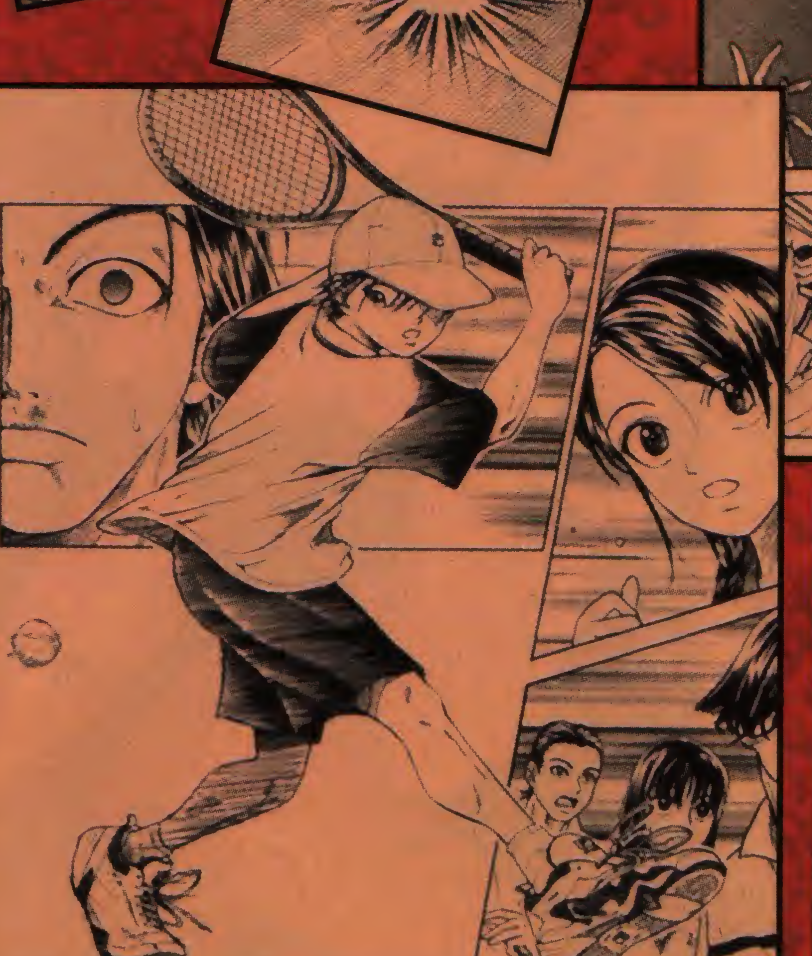
Tenis No Ouji-Sama

La revista *Shonen Jump*, donde se ha editado mangas históricos como *Dragon Ball, I"s* o *Ruroni Kenshin*, sigue siendo una de las más vendidas de Japón. Entre las series que han tomado el relevo a esos clásicos, destaca una dedicada al tenis, *El príncipe del tenis*, un manga deportivo con todas las de la ley. En Japón los mangas dedicados a un deporte despiertan muchas pasiones. Desde el béisbol al fútbol pasando por el baloncesto, el golf, el sumo, hay de casi todos los deportes, tanto masculinos como femeninos, y suelen ser productos casi infalibles porque los lectores se sienten identificados con los protagonistas y además, un partido es ideal para hacer varios episodios interesantes y dejar al lector deseando saber qué más va a pasar.

Este manga empieza como muchos, con una chica. Sakuno es una muchacha que quiere asistir a un partido de tenis. En el tren conoce a un chico, llamado Ryoma, que también quería ir a ver el mismo encuentro, pero ella sin querer le indica la salida que no es y se lo pierden. Más tarde, resulta que Ryoma asiste a su mismo instituto, y cómo no, es todo un as en esto del tenis, incluso tiene lanzamientos especiales que desconciertan a su rivales, todos alumnos mayores y un tanto chulitos que están decididos a humillarlo.

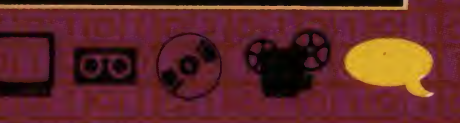
Original, lo que se dice original, no lo es, porque al menos en el primer volumen la historia es de lo más típica: chico callado y muy hábil con la raqueta, la chica mona y tímida que sigue todos sus pasos, y duelos en la pista mientras se van presentando los demás rivales y futuros amigos del protagonista.

En el apartado gráfico, se le ha de reconocer al autor que o bien es un gran aficionado a este deporte o ha dedicado horas y horas a documentarse. No nos referimos a que conozca las reglas del deporte, o que haya desarrollado una o dos técnicas especiales para que Ryoma se luzca, sino a todo lo que rodea ese mundillo. Las escenas de los partidos están muy cuidadas, así como las ilustraciones de raqueta, colecciones de ropa deportiva, zapatillas, etc. Cuidado hasta el más mínimo detalle. El dibujo es correcto, a veces un poco desproporcionado, pero en general el manga se lee bien, y es interesante. Es uno de los mangas del *Shonen Jump* que ha cosechado la suficiente popularidad como para lograr un anime propio en esta nueva temporada televisiva. Quién sabe, quizá algún día tengamos que volver a hablar de esta historia pero en otro género.





AUTOR: TAKESHI KONOMI
EDITORIAL: SHUEISHA (EN JAPONÉS)
EDITANDOSE





MANGA

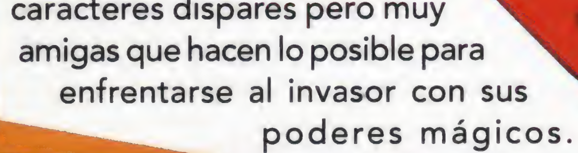
Maho Tsukai Tai!

La traducción de este título sería "¡Quiero usar la magia!", con lo que ya os podéis hacer una idea de lo que va este anime. Además, viendo las imágenes, con estas niñas tan monas con trajes a medio camino entre la bruja piruja y *Sailormoon*, también tenéis algunas pistas para saber de qué género se trata...

Pues sí, queridos lectores: estamos ante una serie de "magical girls", esas jovencitas que por A o por B deben usar sus poderes para enfrentarse al mal, en cualquiera de sus formas. En este caso, se trata de hacer frente a unos feísimos alienígenas, androides para más señas, que han invadido la Tierra. Nada más llegar destruyen sin despeinarse las fuerzas de defensa del planeta, y la Tierra queda a su merced. Eso sí, serán feos pero sus madres –o creadores- les enseñaron modales, que siempre es un alivio, con lo que tenemos a unos educados invasores que no dejan de ser buenas personas si no se les tocan las narices. La gente se adapta a verlos. Dentro de lo malo, al menos son bellísimas... eh... criaturas.

Pero claro, el caso es que por muy simpáticos que sean no dejan de ser invasores, y la gente quiere deshacerse de ellos. Pero son más fuertes que los humanos, y si se enfadan son terribles. Pero aún queda una esperanza: los miembros del club de magia del instituto Kitanohashi deciden hacer frente al invasor.

Los miembros de este club son Takeo, el fundador, su ligón vicepresidente y tres chicas, Sae, Nanaka y Akane, tres jovencitas de caracteres dispares pero muy amigas que hacen lo posible para enfrentarse al invasor con sus poderes mágicos. Mientras la protagonista, Sae, es una cabeza de chorlito que siempre está en las nubes, para desesperación de su amiga Nanaka, Akane, la más diestra en esto de la magia, apenas acude a las reuniones y no tiene demasiados escrúpulos en usar sus poderes para casi cualquier cosa, con lo que los aliens la localizan fácilmente. ¿Y esta gente debe salvar el mundo? Pues ahí está la gracia del asunto... Dentro de no mucho, a la venta en vuestro punto habitual. ¡Seguiremos informando!





FUSHIGI YUGI



Si por ella fuera, Miaka no hubiera entrado en una biblioteca a no ser que hubiesen ofrecido comida, pero como su mejor amiga, Yui, tiene que devolver un libro, hace el esfuerzo y la acompaña. Pero dentro descubre sorprendida a un pavo rojo y lo sigue hasta una zona restringida, donde la encuentra Yui. Allí ambas descubren un libro en chino, "Los cuatro dioses de la Tierra y el Cielo", y empiezan a leerlo por curiosidad. Pero lo que menos se esperan es que sea un libro mágico, y que al leerlo en voz alta las traslade a su interior, al reino de Konan...

Suena a tópico, pero éste es el argumento principal de *Fushigi Yugi*, una de las series más populares en los últimos años y que ha logrado poner de acuerdo a todos los otakus del mundo en que es un gran anime. Y por fin, llega a España.

Fushigi Yugi

A veces es difícil imaginarse cómo una serie que no ha sido editada ni emitida en un país puede llegar a ser tan popular, cuando la mitad de los que la piden a editoras de vídeo y manga ni siquiera la han podido ver. ¿Es un Expediente X?

Pues no, el boca a boca. Tomemos el caso de *Fushigi Yugi*, por ejemplo. El manga fue bastante popular en Japón, pronto tuvo una serie de anime que, realizada por el estudio Pierrot, consiguió una muy buena acogida entre los otakus japoneses, por su buena combinación entre personajes carismáticos, trama simpática con tintes de drama, mucho chico guapo para contentar al sector femenino y mucha chica guapa que enseñaba carnes para los chicos. Sumadle a esos factores una buena banda sonora, promoción, la presencia adecuada en los medios y "et violà", tenemos un anime de éxito.



Y como todo lo que tiene éxito en Japón, los otakus occidentales se interesan por ello. En concreto, todo el mérito es para los fansubs, organizaciones de fans –normalmente americanas- que quieren expandir su afición de un modo muy concreto, y es subtitulando y distribuyendo a precio de coste animes no licenciados en su país. El éxito de *Fushigi Yugi* les llamó la atención y pronto empezaron a traducir la serie. Fue un bombazo, casi todos los otakus americanos se enamoraron de la serie, y así llegó a otros países como el nuestro, gracias a la venta por Internet.

Pero la tremenda popularidad de esta serie fuera de las fronteras japonesas tuvo otra consecuencia, y es que las editoras de vídeo empezaron a darse cuenta de que el fansub era un caldo de cultivo excelente para descubrir cómo había evolucionado el aficionado, ya que hacía un tiempo que habían perdido el contacto con cierto sector del público. Así que, ni cortos ni perezosos, se hicieron con los derechos de este anime, y los fans respondieron mucho mejor de lo esperado (muchos de los que tenían la serie gracias a un fansub la compraron para apoyar la iniciativa).

Y así ha llegado la serie a Europa. Suponemos que más tarde o más temprano hubiera llegado, de todos modos, pero el hecho de que venga avalada por su popularidad en Japón, USA y Francia siempre es una garantía de calidad. Y así acaba esta pequeña historia sobre *El juego misterioso*.





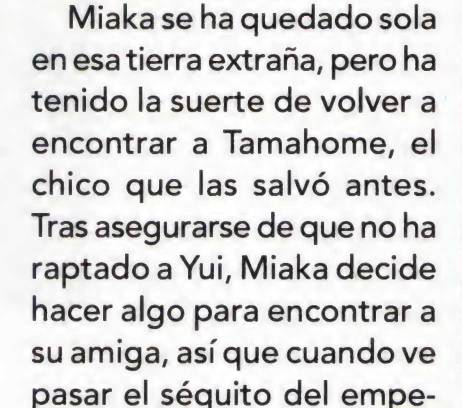


CAPÍTULOS

1. Densetsu no shojo

(La chica de la leyenda)

Miaka acompaña a su amiga Yui a la biblioteca, y mientras intenta comprar algo para comer ve a un pavo rojo en el recinto. Extrañada, lo sigue hasta una sección cerrada del edificio, donde junto a Yui encuentra un antiguo libro chino. Cuando empiezan a leerlo, una luz roja las envuelve, y las transporta a un lugar extraño y unos hombres quieren, atacarlas pero que aparece un joven con el símbolo del "ogro" en su frente y...



2. Suzaku no Miko

(La sacerdotisa de Suzaku)

Miaka se ha quedado sola en esa tierra extraña, pero ha tenido la suerte de volver a encontrar a Tamahome, el chico que las salvó antes. Tras asegurarse de que no ha raptado a Yui, Miaka decide hacer algo para encontrar a su amiga, así que cuando ve pasar el séquito del emperador del reino, se acerca para pedir su ayuda. Lo que no sabe es que nadie está autorizado a tocar al emperador, y los guardias intentan detenerla.



3. Suzaku no shichi sei

(Las siete constelaciones de Suzaku)

La vida está llena de sorpresas, y más cuando Miaka descubre que no sólo el emperador, Hotohori, es buena persona, sino que ella resulta ser la sacerdotisa de Suzaku, una figura legendaria venida de otro mundo para salvar Konan. Y Miaka debe aceptarlo, porque su única oportunidad de volver a casa es usando el poder de Suzaku, el pavo rojo. Pero para hacerlo, debe reunir a las siete constelaciones: de momento tiene tres, Hotohori, Tamahome y una dama de la corte, lady Korin.

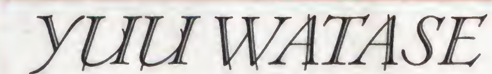


4. Surechigau omoi

(Sentimientos cruzados)

Nuriko, lady Korin, no parece estar muy convencida de ser una de las constelaciones de Suzaku, y tiene celos de Miaka, que está muy cercana al emperador, demasiado ▸▸





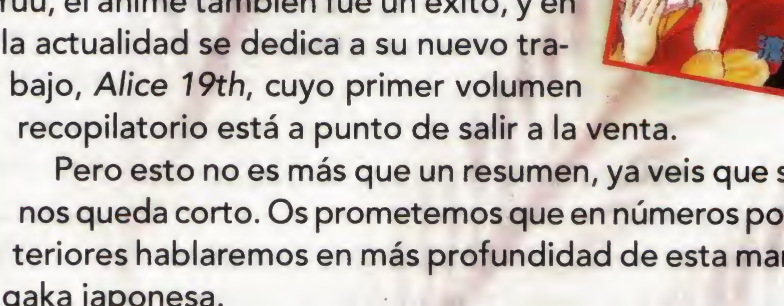
YUU WATASE

La autora de *Fushigi Yugi* puede estar orgullosa de haber editado una serie de éxito tan joven, con sólo 22 añitos. Debutó en el mundo del manga en 1989, con una historia titulada *Pajama de ojama*, y desde entonces no ha parado.

Puede decirse que su trayectoria ha sido bastante normal, debutó con una historia corta y durante los años sucesivos fue realizando mangas cortos, algunos de dos o tres tomos, con todos los elementos que más tarde definirían su trabajo: heroínas simpáticas, algo torpes y completamente adorables, chicos duros, muy guapos y con un lado tierno, y sucesos extraños, desde que un chico salga tras teclear cierto código en una calculadora (*Epotrans! Mai*) a una chica que cambia su cuerpo con un chico por error por culpa de un caramelo de menta...

Pero en 1992, tras un viaje a China, su vida cambia radicalmente. Se publica el primer capítulo de *Fushigi Yugi* y su éxito es casi inmediato. Lo cierto es que la historia tampoco es tan original, dos chicas transportadas a un mundo extraño, pero su simpatía, el buen dibujo y el desparpajo de la protagonista, Miaka, hizo que la serie destacara sobre las demás. Y cuando se empezó a emitir el anime, su éxito ya era incuestionable...

Pero no creáis que Yuu no ha hecho nada más. Tiene en su haber un montón de historias cortas, editadas en varios formatos (no hay nada como hacerse famosa para que reediten todos tus trabajos), y después de *Fushigi* volvió a dar en el clavo con *Ayashi no ceres*, una historia que durante 13 volúmenes nos contaba la historia de los gemelos Aki y Aya, y de su relación con una antigua leyenda japonesa. Este manga acabó de consolidar la popularidad de Yuu, el anime también fue un éxito, y en la actualidad se dedica a su nuevo trabajo, *Alice 19th*, cuyo primer volumen recopilatorio está a punto de salir a la venta.



Pero esto no es más que un resumen, ya veis que se nos queda corto. Os prometemos que en números posteriores hablaremos en más profundidad de esta mangaka japonesa.



DATA

Nació el 5 de marzo de 1970 en Osaka.
Le gusta la música y ver vídeos, aunque confiesa que no le gusta nada el heavy metal y la música enka (un tipo de música tradicional japonesa).
Prefiere la música instrumental o de fondo a los temas vocales.
Le gusta la ciencia ficción, la fantasía y las comedias.

para su gusto. Así que nuestra protagonista intenta ganarse su amistad, pero Nuriko ha descubierto el mejor modo de hacerle daño, y es interesándose por Tamahome. Pero pronto Miaka se da cuenta de quién está realmente enamorada Nuriko...



5. Tomadou kodo

(El latido desorientado)

Miaka se ha puesto enferma con fiebre y todos están muy preocupados por ella, tanto que creen que lo mejor es que vuelva a su mundo. Hotohori habla de un mago muy poderoso, Taiitsukun, y cuando Miaka se recupera un poco deciden ayudarla a llegar allí. Nuriko se desespera porque nota la tensión entre Miaka y Tamahome.



6. Inochi hatemo...

(Aunque mi vida está acabada...)

Miaka ha entrado dentro de un misterioso espejo que encontró en medio del bosque, y ve horrorizada cómo una réplica de sí misma se aprovecha de la situación y le dice a Tamahome que prefiere a Hotohori. Mientras tanto, la verdadera Miaka oye una voz dentro del espejo que le dice que, si es la verdadera sacerdotisa, rompa el hechizo. Pero Hotohori se da cuenta de que la impostora no es Miaka y la atacan, pero Miaka debe romper el encantamiento porque sino todo es inútil...



7. Kaeritai

(Quiero volver a casa...)

Ya en el monte sagrado, frente a Taiisukun, ésta le dice a Miaka que puede ayudarla a volver a casa, y que fue ella quien lanzó el hechizo, para comprobar la lealtad de las constelaciones hacia la sacerdotisa. Pero es peligroso que Miaka vuelva a casa en su condición, porque está muy débil, pero que pueden ir preparando el viaje: tiene que haber un objeto que la conecte a casa –su uniforme, que la conecta de algún modo con Yui, que está leyendo el libro, y tras mucho pensarlo, Miaka vuelve a casa.



8. Aitai

(Quiero verte...)

Miaka ha vuelto a casa, y descubre sorprendida que ha pasado apenas dos horas. Pero el problema es que no encuentra a Yui. Ya en su casa, le explica a su hermano todo lo sucedido, que la cree, pero le advierte que tenga cuidado con el libro. Pero dándole vueltas al asunto, Miaka cree que lo que le ha pasado a Yui es que ha sido absorbida por el libro cuando ella ha salido, y decide rescatarla.

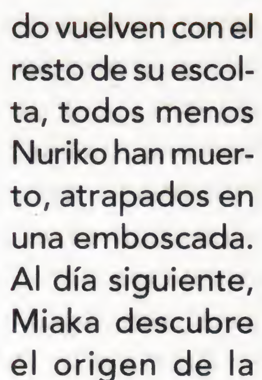


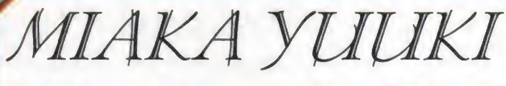
9. Miezaru teki

(Enemigos invisibles)

Miaka y Nuriko van en busca de Tamahome a su pueblo, pero Miaka es separada de su grupo por un joven misterioso, con pinta de zorro (es lo que piensa Miaka), y le advierte que es el objetivo de unos asesinos. Cuando vuelven con el resto de su escolta, todos menos Nuriko han muerto, atrapados en una emboscada. Al día siguiente, Miaka descubre el origen de la pasión de Tamahome por el dinero... ▸▸



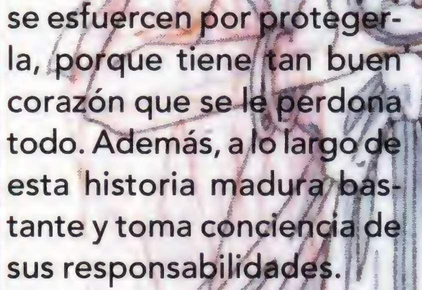




MIAKA YUUKI

Nació en Tokio, el 12 de mayo de 1977
Altura: **158 cm**
Peso: **48 kilos**
Grupo sanguíneo: **B**
Hobbies: **leer manga, comer, hacer galletas**

Miaka es la indiscutible protagonista de la historia. Ella pensaba que era una chica normal, pero cuando llega al reino de Konan descubre que es su sacerdotisa, y que el único modo de volver a casa es invocando el poder de Suzaku. Como sacerdotisa, o heroína de la historia, no parece que tenga mucha madera, es infantil, muy inocente y a veces parece que no se acaba de tomar en serio las cosas. Pero esa es, precisamente, su mejor cualidad, la que consigue que todos se esfuercen por protegerla, porque tiene tan buen corazón que se le perdona todo. Además, a lo largo de esta historia madura bastante y toma conciencia de sus responsabilidades.







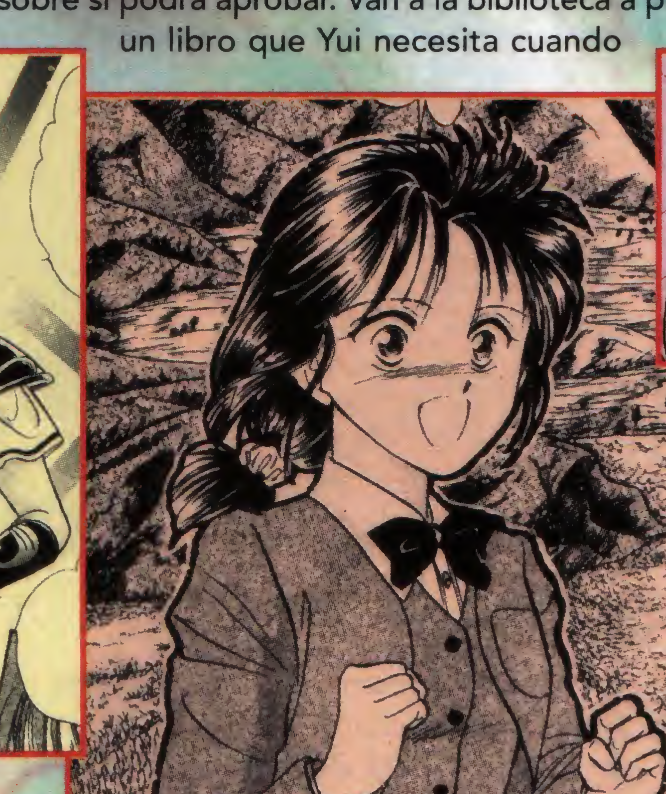
EL MANGA

El juego misterioso es una de las traducciones más acertadas para esta historia. Empezó a publicarse en 1992 en la revista de shojo manga (manga para chicas) *Flower Comics*, de la editorial Shogakukan. Fueron 18 tomos, que durante cuatro años mantuvieron en vilo a sus fans japoneses con una historia que sí, era para chicas, pero de un género que sólo ahora empieza a llegar a nuestro país, historias algo más controvertidas y con personajes más carismáticos que gustan a todo tipo de público.



Todo comienza cuando Mika y su amiga Yui están estudiando para los exámenes de entrada al instituto. Yui, que es mucho mejor estudiante, quiere entrar en un centro muy prestigioso, y Miaka, para no separarse de ella, intenta hacer lo mismo, pero es muy vaga y todos tienen serias dudas sobre si podrá aprobar. Van a la biblioteca a por un libro que Yui necesita cuando Miaka ve a un pavo rojo, que la guía hasta una sección cerrada al público del edificio, donde cae en sus manos un antiguo libro. Cuando Yui, que sabe algo de chino, empieza a leerlo en voz alta, las chicas son transportadas mágicamente al reino de Konan, uno de los cuatro países de los que habla el libro. Más concretamente, son transportadas dentro del libro...

El antiguo escrito no es sólo la puerta de entrada de ese mundo paralelo, sino que también es una manera de que, cuando Miaka queda sola en Konan, Yui pueda saber qué le esta pasando leyendo el libro. Pero la historia se complica cuando se descubre que la sacerdotisa de Suzaku debe ser una joven venida de otro mundo, es más, cada reino debe tener su sacerdotisa, pero antes de que el desastre caiga sobre Konan Miaka no sólo debe reclamar su puesto como sacerdotisa sino encontrar a sus protectores, sin los cuales está perdida...





Ésta es, a grandes rasgos, la historia de *Fushigi Yugi*. El anime es muy fiel a ella, pero tened en cuenta que los 52 capítulos que lo componen sólo adaptan lo que se considera la primera parte de la historia, aproximadamente hasta el tomo 13. El final, mucho más emocionante, fue adaptado en una serie de OVAs que esperemos que también podamos ver en nuestro país.

Pero volviendo al manga, si tenemos la suerte de que alguna editoral se interese por él, veremos una buena muestra de shojo manga. El trazo es algo más definido y suelto que en otros géneros, pero hay ilustraciones muy bonitas y aunque Watase todavía no había acabado de depurar su estilo, la verdad es que para llevar tan poco tiempo en el mundillo hace un muy digno trabajo. La narración es fluida y se hace interesante. Si tenéis muchas ganas de leer el manga y no queréis esperar –o no confiáis- que se edite en España, podéis recurrir a la edición francesa (buena, bonita y barata) o a la americana.

YUI HONGO

Nació en Tokio, el 26 de octubre de 1977
Altura: **162 cm**
Peso: **49 kilos**
Grupo sanguíneo: ***AB***
Hobbies: **Música, la lectura**

Es la mejor amiga de Miaka, y eso que no pueden ser más diferentes. Mientras Miaka es irresponsable y no se preocupa por las cosas, Yui es todo lo contrario, una estudiante ejemplar y una persona que piensa bien las cosas antes de hacerlas. Durante su primer viaje a Konan conoce a Tamahome, pero como vuelve a Tokio casi inmediatamente lo conoce mejor mientras lee el misterioso libro. Pero cuando vuelve a entrar para intentar salvar a Miaka, las cosas no salen como pensaba y además de encontrarse en otro país, Kutou, es la escogida para ser la sacerdotisa de Seiryuu, la directa enemiga de Miaka.







y escapar de nuevo, pero Chichiri se ofrece a cuidar de la familia de Tamahome para que puedan buscar a Yui con tranquilidad, pero Miaka se dirige sola al reino de Kutou.

11. Seiryu no Miko

(La sacerdotisa de Seiryu)

Miaka por fin ha encontrado a Yui en el reino de Kutou, pero intentan capturarla porque al ser la sacerdotisa de Suzaku son ene- ⏭



10. Toraware no shojo

(La cautiva)

Tras ser atacada por un asesino y haber puesto a todos sus amigos en peligro, Miaka decide partir sola, para no involucrar a nadie en sus problemas. Pero Tamahome la encuentra rápidamente y le dice que no puede dejarla, porque su deber es protegerla. Miaka intenta negarse







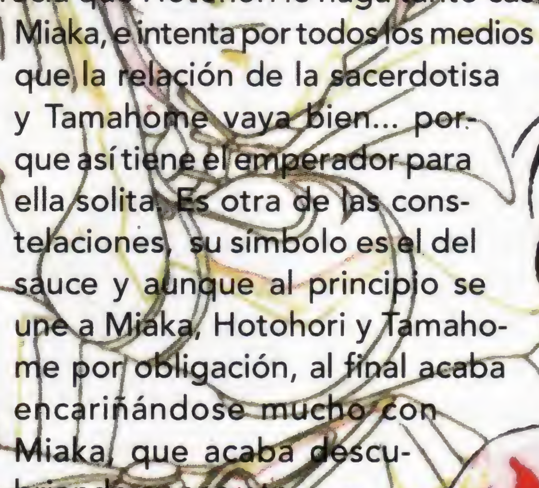


NURIKO

Nombre completo: **Chou Ryuuen**
Constelación: **Hydra**
Nació en el 3 de octubre en Eiyoku, la capital de Konan. Tiene 18 años.
Altura: **166 cm.**
Grupo sanguíneo: **B**
Habilidades: **Fuerza sobrehumana**

Su primera aparición es en el palacio del emperador de Konan, como una de las damas de su corte. Rápidamente se ve que está enamorada del emperador, y no le hace ni pizca de gracia que Hotohori le haga tanto caso a Miaka, e intenta por todos los medios que la relación de la sacerdotisa y Tamahome vaya bien... porque así tiene el emperador para ella solita. Es otra de las constelaciones, su símbolo es el del sauce y aunque al principio se une a Miaka, Hotohori y Tamahome por obligación, al final acaba encariñándose mucho con Miaka, que acaba descubriendo su secreto.





TAMAHOME

Nombre completo: **Sou Kishuku**
Constelación: **Cáncer**
Nació el 28 de junio en el pueblo de Hakukou, en Jusoken, Konan.
Altura: **180 cm**
Grupo sanguíneo: **O**
Habilidades: **todo tipo de artes marciales.**
Hobbies: **Todo lo que le pueda dar dinero.**

Es el primer protector de Miaka, pero la verdad es que si las protegió, a ella y a Yui, fue porque pensaba que le podrían contratar por un buen sueldo. Tiene un amor casi obsesivo por el dinero, aunque tiene buenos motivos, pero hay que reconocer que sabe explotar creativamente los regalos de Miaka, como la goma de mascar, y otras cosas que llevaba encima cuando entró en el libro. Lleva el símbolo del ogro en su frente, y es una de las constelaciones más poderosas. Intenta ocultarlo, pero su amor por Miaka es evidente para todos y cada uno de los que los ven juntos.







NAKAGO

Constelación: **Escorpio**
Nació en la tribu del este, Hin, el 17 de noviembre y tiene 25 años.
Altura: **193 cm**
Habilidad: **Puede lanzar conjuros usando su ki**

Es la primera constelación de la sacerdotisa de Seiryu, y el shogun (jefe militar) del emperador de Kutou. Rescata a Yui y se convierte en su protector, aunque la manipula como a todos los que tiene a su alrededor, porque está cegado por sus ansias de poder y quiere conseguirlo al precio que sea. Tiene una gran habilidad para dominar su energía y proyectarla contra sus enemigos, o transformarla en telequinesis, por lo que es un adversario temible. Es algo así como el enemigo oficial de Tamahome, y el que mueve los hilos de la sacerdotisa de Seiryu, Yui.





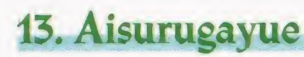
migos. Miaka y Yui son encerradas en una habitación, donde comentan que si Yui se convierte en la sacerdotisa de Seiryu serán enemigas. Tamahome logra llegar hasta el emperador y su shogun, contra los que lucha, pero aunque llega hasta Miaka las cosas se complican...



12. Anata shika inai

(Sólo te tengo a ti)

Miaka no puede creerse el cambio de Yui, y sólo cuando Taiisukun le muestra con su espejo lo que le sucedió a su amiga cuando entró en el libro en su lugar comprende por qué la ha traicionado. Yui se convierte en la sacerdotisa de Seiryu y así empieza la guerra entre ambos reinos, aunque Hotohori está mucho más preocupado por la suerte que puede haber corrido Miaka en su viaje, y se pone muy contento cuando vuelven a Konan.



13. Aisurugayue

(Porque te quiero)

Miaka, Hotohori y Tamahome reciben un mensaje de un enviado de Kutou, diciendo que han ocupado algunos pueblos de Konan pero que los liberarán si Tamahome se entrega. Pero Tama no puede soportarlo y huye en secreto a Kutou para entregarse. Miaka se pone tan nerviosa que va a buscarlo con Nuriko, y Hotohori se une al grupo, confiando en Chichiri, que toma su aspecto y ocupa su lugar. Pero durante el viaje son atacados por bandidos, ¡y uno de ellos es una de las constelaciones que falta!

CHICHIRI

Nombre completo: **Ri Houjun**
Constelación: **Géminis**
Nació el 21 de mayo y tiene 24 años.
Altura: **175 cm**
Habilidades: **Puede cambiar de aspecto a voluntad y conoce la magia.**
Hobbies: **pescar**

Es el personaje más misterioso del grupo, y el mayor, además. Sus poderes mágicos han salvado al grupo en más de una ocasión, y es una persona muy adecuada para tener cerca durante una lucha, no sólo por sus poderes mágicos sino también porque puede desaparecer gracias a su sombrero. Amable y eternamente sonriente, Chichiri oculta su verdadera personalidad bajo una máscara... y no en el sentido figurado.







OPENING SONG
ITOSHII HITO NO TAME NI
Por Akemi Sato

(Maiagare! Suzaku miracle la)
Densetsu ga ugoki dashite
Hontou no watashi ga hirogaru
(Tooku hibiku wo ai ni)
Anata ni michibikarete
(Mezamete yuku tamashii)
Hikari dasu mou hitotsu no sekai
Itooshii hito no tame ni ima nani ga dekiru ka na?
Kanawanai yume wa nai yo!
Massugu ni shinjiteru
Ten to chi no aida ni aru
Mekuru meku bouken ni muchuu
(Egao misete "Ni hao ma")
Anata ni mimamorarete
(Ai wa hikaru seiza)
Omoidasu mou hitotsu no kiseki
Isshou ichido no deai tamashii ni kizande ne
Donna toki datte ai wa sukui da to omou kara
Itooshii hito no tame ni ima nani ga dekiru ka na?
Kanawanai yume wa nai yo!
Massugu ni shinjiteru
(Mugen he to hirake fushigi yugi)

TRADUCCIÓN
PARA MI PERSONA AMADA

(Vuela alto! El milagro de Suzaku)
Empieza la leyenda
Mi verdadero yo se revela
(Ecos de "te quiero")
Guiada por ti
(El alma despierta)
Otro mundo empieza a brillar

¿Qué puedo hacer por mi amado?
¡No hay ningún sueño que no pueda hacerse realidad!!
Es lo que realmente creo.

Entre la Tierra y el Cielo
Aventuras intensas y diferentes
(Sonríe y dime "hola")
Vigilada por ti
(El amor es una brillante constelación)
Recuerdo otro milagro

Una vez lo encuentras en tu vida
Debes grabarlo en tu alma
Creo que el amor es algo
Que siempre nos salvará.

¿Qué puedo hacer por mi amado?
¡No hay ningún sueño que no pueda hacerse realidad!!
Es lo que realmente creo.

(Abierto hacia el infinito, un mundo maravilloso)

ENDING SONG
TOKIMEKI NO DOKASEN
Por Yukari Konno

Anata no namae yondara soko de
Totsuzen me ga samesou
Konna ni umaku ikikkonai
Mata guuzen aeru nante
Hitogomi no naka watashi to onaji
Kami shita ko dake miteru
Kitto dare ka o sagashiterun da
Koi no aite ka na
Me ga atta shunkan demo sore wa watashi de
Uso yo uso, anata kakete kuru
Tokimeki no doukasen ga
Karada juu o hashitteku
Bara bara ni naranai you ni
Shikkari shinakucha watashi
Demo chotto kyou wa chotto
Kimochi ga maigo no koneko
Yasashisa de semeraretara
Tsuiteku shika nai ka mo ne
Nya—o
Ikura nandemo nisugiteru yo ne
Anata no sono hanashi wa
Watashi ga yuube, yume no tochuu de
Iwareta serifu ni
Omoi omowaresae suna tsubu no kakuritsu
Emo ne, sono tsubu ga boku da yotte
Tokimeki no doukasen ga
Jin jin itte moeteku
Ima sugu ni fukikesanakya
Zettai itsuka kizutsuku
Demo sukoshi honno sukoshi
Kono mama sekkin shitai
Te ni mo fure rarenai no ni
Ikinari hikkakenai yo Nya—o
Me ga atta shunkan demo sore wa watashi de
Uso yo uso, anata kakete kuru Tokimeki no doukasen ga
Karada juu o hashitteku
Bara bara ni naranai you ni
Shikkari shinakucha watashi

TRADUCCIÓN
FUSIÓN DE PALPITACIONES

Cuando digo tu nombre
Parece que me despierto
No parece que pueda volver a pasar
El encontrarte por casualidad

Entre la gente,
Buscando a alguien con mi mismo peinado
Seguramente están buscando a alguien
Es su amada

Nuestras miradas se cruzaron
No puede ser verdad
Soy yo, estás huyendo de mí

La excitación
Corre por mi cuerpo
Tengo que reaccionar
Si no quiero derrumbarme

Pero hoy
Me siento un poco mejor
Como un gatito extraviado
Si me ataca la nostalgia
Tengo que continuar, ¡miau!

Pero lo que me contaste
Es demasiado parecido
A algo que se dijo
En mi sueño de anoche

Hay alguna probabilidad de que sea amor,
"Pero la elección soy yo", dices

La excitación
Se consume lentamente
Si no la apago ahora,
Me hará daño algún día

Pero quiero seguir
Sólo un poco más
Aunque no puedo ni tocar tu mano
No podrás atraparme así, ¡miau!

Nuestras miradas se cruzaron
No puede ser verdad
Soy yo, estás huyendo de mí





II FESTIVAL DE CINE DE IMAGEN ANIMADA DE POZUELO DE ALARCÓN

121 cortos de animación de todo el mundo competirán en Diciembre en Animadrid 2001
Ciclos paralelos de Anime, Animación y Música, homenaje a Francisco Macián, Lotte Reiniger, largometrajes nominados a los Goya, sesión especial Cartoon Network.

ANIMADRID 2001 tendrá lugar del 10 al 15 de Diciembre de 2001 en Pozuelo de Alarcon, siendo la sede oficial la sala de proyecciones del Ayuntamiento y el Patronato de Cultura. Se concederán casi 4.000.000 de pesetas en premios entre Premios ANIMADRID, Premio al Publico CARTOON NETWORK y Mejor Cortometraje Español otorgado por la ECAM.



CICLOS PARALELOS:

• Anime, *Tezuka y los herederos*. Entre otras, contaremos con *Black Jack, Ghost in the shell, Cleopatra, Las mil y unas noches, Jin-Roh, Blood: The last vampire*, y *METROPOLIS*, de Rin Taro.

• Animación y Música. Cortometrajes y largometrajes de todos los tiempos que combinan imagen animada y música. Podremos disfrutar de cortometrajes de *Betty Boop, Tom y Jerry* hasta largometrajes como *The Wall, Yellow Submarine, Fantasía* y *Fantasía 2000, The Tune* de Bill Plympton.

• Homenaje a Francisco Macián. Selección de los trabajos para cine y publicidad de uno de los nombres fundamentales de la animación española. Contaremos con películas como *El mago de los sueños, Candelita* y spots publicitarios de la década de los sesenta como *La canción del Cola-Cao, Sidra el Gaitero, Vino, Sol y Andalucia*, etc..

• Homenaje a Lotte Reiniger. Realizadora alemana pionera del cine que desarrolló un peculiar estilo de animación basado en siluetas. Entre los títulos que veremos se encuentran *Las aventuras del príncipe Amed*, (primer largometraje de dibujos animados de la historia del cine), *Carmen, Papageno* y *La bella durmiente*".

• Largometrajes nominados a los XV Premios Goya: *Marco Antonio, rescate en Hong Kong, El ladrón de sueños, El gran secreto, La isla del cangrejo* y de *El bosque animado* (primera película española de animación en 3D).

• Sesión especial CARTOON NETWORK. Monográfico con las películas más representativas del canal.

Además contaremos con:
- Seminarios de infografía, enfocados a jóvenes de los Institutos de Pozuelo.
- Mesas redondas, diseñadas por AEPA y dirigidas a profesionales del sector.
- Encuentro entre escuelas internacionales, de animación organizado por CILECT (organismo que reúne a las escuelas y departamentos de animación de cada país).

Contaremos con un Jurado Internacional y Nacional formado por destacadas figuras de la animación: GIANNALBERTO BENDAZZI, ALEXANDRA KOREWJO, HIPOLITO VIVAR, BARRY PURVES, CRUZ DELGADO (hijo).

El Festival está organizado por el AYUNTAMIENTO DE POZUELO DE ALARCON y la Consejería de las Artes de LA COMUNIDAD DE MADRID, con la intención de promocionar y dar a conocer la animación audiovisual a la vez que propiciar un punto de encuentro entre los creadores y el público al que dirigen sus obras.

Por fin llega a nuestro país una de las series bomba de la temporada, *Yu Yu Hakusho*. Originalmente fue publicado en el famoso Shonen Jump, la revista japonesa que publicó *Dragon Ball*. El manga o cómic japonés está guionizado y dibujado por Yoshihiro Togashi, autor conocido por todos vosotros por la edición de Planeta de Agostini, *Level E*.

YU YU HAKUSHO



Yu Yu Hakusho se podría traducir como "El Reportaje del fantasma" y narra las aventuras de un estudiante de grado preuniversitario llamado Yusuke Urameshi. Un día salva a un niño de ser atropellado por un coche.Y como consecuencia de su heroicidad, nuestro protagonista muere y su alma es enviada al Más Allá. Una vez allí se encuentra con el encargado de decidir el destino de las almas de los muertos, Koenma. Éste le propone volver a la vida si se convierte en detective celestial. La primera tarea que le encarga es recuperar tres objetos que han sido robados del infierno. Al final acaban aliándose con dos de los ladrones, Hiei que lleva una espada mágica y tiene un tercer ojo que le proporciona terribles poderes y Kurama, encarnación de la legendaria zorra de tres colas.... Comienza la aventura....

DATOS CURIOSOS

- El manga está recopilado en 19 volúmenes de 190 páginas. Los primeros cinco tomos recuerdan mucho al maestro Katsura, autor de *I'S* por la utilización de las tramas y la dedicación de los personajes femeninos, pero desgraciadamente, debido a una enfermedad del autor, los dibujos en los últimos tomos empeoran ya que no hallamos paisajes ni fondos y las luchas son de escasa calidad.

- El Mundo Espiritual (Rei Kai) es donde los espíritus de las personas fallecidas son guiados al Shupan no Mon, El Castillo del Juicio Final. En este lugar los espíritus son juzgados según lo que hicieron en su vida humana. El poderoso reino está



gobernado por Enma pero en esta historia aparece su hijo llamado, Koenma. También encontramos a Botan y George Saotome, un demonio que ayuda al pequeño Koenma. El mundo de los demonios es llamado Makai.

La serie producida por el Studio Pierrot tuvo una duración de 112 episodios emitidos a partir de noviembre de 1992, todos los sábados a las 18.30 en la Fuji TV, consiguiendo ser una de las series más vistas durante su emisión. Todos los personajes gozaron de un espectacular triunfo en la lista de los personajes más famosos de las revistas japonesas.

- Se rumorea que algunos canales están interesados en adquirir los derechos de esta apasionante y excitante serie. Pero no hay nada confirmado. Podría ser el digno sucesor del mega exitazo *Dragon Ball*.

- Hay dos películas de *Yu Yu Hakusho*: la segunda llamada *Los invasores del infierno* fue editada por Manga Films hace bastantes años.

Nos explica como el Mundo Subterráneo (Hades), donde los muertos descansan en paz, sufre una grave inundación provocada por las lluvias torrenciales de los últimos cinco meses. Para combatir a esta pesadilla, Koenma manda a Yusuke para que se enfrente a Yakumo, el posible causante de la destrucción del Mundo Espiritual y Real.

- Hay de todo(juegos, muñecos, libros, CD, cromos, tarjetas, posters...)

KURAMA YOUKO

(Minamino Shuuichi): Solía ser un *youko*, un fantasma-zorro. Pero un día un cazador lo mata y su espíritu es enviado al Más Allá. Allí resucitará en un cuerpo humano (Shuichi Minami). Más adelante tendrá el poder de convertirse de nuevo en un *youko*. Tiene la capacidad de manipular plantas y convertirlas en fuertes armas de combate.

KAZUMA KUWABARA

Es el rival de Yusuke, pero tras la muerte del protagonista, se convierte en su mejor amigo cuando vuelve a la vida. Es fuerte y firme en sus decisiones. Posee poderes psíquicos y una espada mágica.

HIEI IMIKO

Es arrogante y presuntuoso. Es también un ladronzuelo, que posteriormente se aliará con Yusuke. Tiene un poderoso Jagan, un tercer ojo demoníaco en la frente que le permite controlar el fuego

YUSUKE URAMESHI

Es el héroe de la historia. Y tiene 14 años. Por salvar a un niño de ser atropellado, es enviado al Más Allá. Debido a su gran acto le es permitido volver al mundo de los humanos pero con una condición convertirse en detective y enfrentarse a los malvados espíritus que deseen maldecir y destruir nuestro mundo(Ningenkai).
Su maestra es Genkai, una poderosa entrenadora de poderes espirituales. Yusuke dispone de diferentes súper poderes, el más destacado es el Rei-Disparo.

Eulàlia Dolz



¡Luna, dame el poder!

Gran frase donde las haya, que junto a "¡Qué cruz!" forma parte de la antología del manga. Y es que las aventuras y sobre todo desventuras de la guerrero Luna no sólo han arrasado en medio mundo, sino que han demostrado que siempre hay algo que nos sorprende, ¿quién se hubiera imaginado que con esa temática triunfaría en medio mundo?

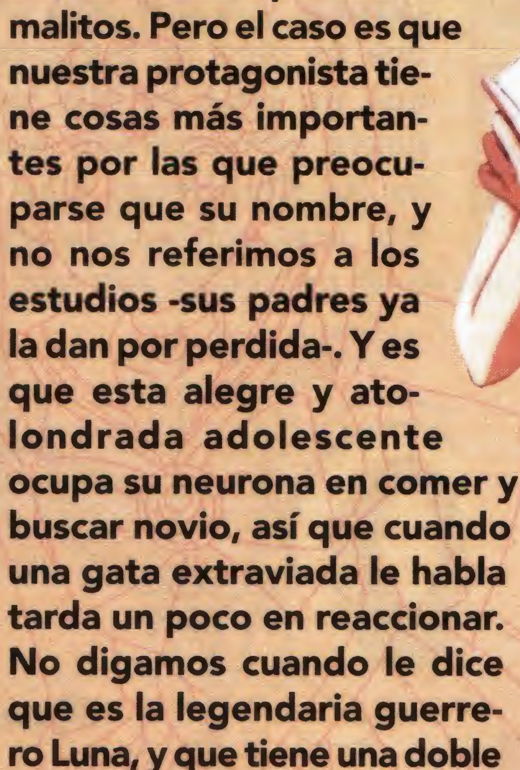
Están ocurriendo unos sucesos extraños por toda la ciudad, pero Usagi Tsukino no se entera demasiado de lo que pasa. Yendo por la calle rescata a una gatita que estaba siendo maltratada por unos niños, pero más tarde el mismo animal aparece en su habitación y le comunica –porque puede hablar-, que ella es la guerrero Luna, y que tiene una misión. Naturalmente Usagi no se lo acaba de creer, pero el hecho de que pueda transformarse en una guerrero enmascarada y que disponga de algunos poderes para derrotar a los malos son pruebas más que suficientes. Poco a poco van apareciendo más guerreros, que deben ayudar a Usagi a encontrar el cristal de plata y con él, a su desaparecida princesa, a la que juraron proteger.

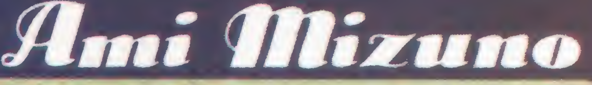
Ésta es la trama principal de *Sailor Moon*, la historia de cómo varias jovencitas japonesas se encuentran que son las reencarnaciones de unas guerreras legendarias. Está basada en un manga, que se alargó durante 18 tomos, y una serie de televisión que durante varios años, cinco temporadas y varias películas se mantuvo muy alto en los ránkings de audien-

Usagi Tsukino

Su nombre significa "conejo de la luna", y hace referencia a la cultura japonesa, que dice que la luna está habitada por esos animalitos. Pero el caso es que nuestra protagonista tiene cosas más importantes por las que preocuparse que su nombre, y no nos referimos a los estudios -sus padres ya la dan por perdida-. Y es que esta alegre y atolondrada adolescente ocupa su neurona en comer y buscar novio, así que cuando una gata extraviada le habla tarda un poco en reaccionar. No digamos cuando le dice que es la legendaria guerrero Luna, y que tiene una doble misión: encontrar el cristal de plata y con él, a la princesa del reino de la Luna.

Usagi tiene ciertos problemas para controlar sus nuevos poderes, y poca habilidad para cumplir su misión, pero lo hace lo mejor que puede porque, en el fondo, no puede ver sufrir a nadie y su gran corazón hace que hasta su guardiana, Luna, le coja cariño.

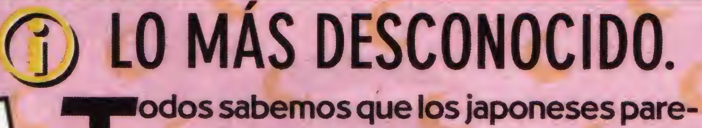




Ami Mizuno

Es una de las alumnas más inteligentes de todo Japón, tiene un coeficiente intelectual increíble y es una chica algo retraída y poco sociable. Hasta que Usagi entra como un tornado en su vida, decide ser su amiga y más tarde descubren que es Sailor Mercurio, otra guerrero. Su poder es sobre el agua, y puede crear una niebla no muy poderosa pero que distrae al enemigo. Pero la verdadera arma de Ami es su inteligencia...





LO MÁS DESCONOCIDO.

Todos sabemos que los japoneses parecen coleccionistas incansables de todo tipo de material relacionado con su serie favorita. Así, de algunos animes hay productos inimaginables, como ropa interior, chicles, tiritas, papel higiénico... Claro que esto sólo pasa en las series más populares, como *Bola de Dragón*... o *Sailor Moon*, ya puestos. Y es que la serie se lanzó al mercado bajo una tremenda campaña publicitaria, y en parte esa fue la razón de su éxito: a las pocas semanas de estar en antena era posible encontrar todo tipo de material relacionado con la serie, y si te gustaba el manga, sólo tenías que comprarte la revista *Nakayoshi*, donde se publicaba, para que te regalaran todo tipo de cosas, desde papel de cartas, cajitas para clips y multitud de chorradas.

Pero aparte de este merchandising más habitual, *Sailor Moon* demuestra su popularidad con otros derivados menos... habituales. Como los musicales. Tened en cuenta que en Japón las mayores consumidoras de la serie eran las niñas muy jovencitas, así que se fundó un grupo de teatro que hacía giras con espectáculos musicales basados en la serie, con un éxito tremendo y que editaron en compacto y vídeo sus actuaciones. Hemos tenido la suerte de que uno de los vídeos cayera en nuestras manos y la verdad... no hay palabras. ¿Creíais que las transformaciones eran absurdas? ¡¡Esperad a ver cómo mujeres con peluca las imitan!!









Rei Hino

Ella es la imagen de cómo debería ser la perfecta guerrero Luna: inteligente, entrenada en las artes esotéricas por su abuelo, experta en artes marciales, valiente, fría ante el peligro... Pero ella es Sailor Marte, domina el fuego y tiene un genio tan explosivo como su elemento. Y le saca de quicio la pereza de Usagi, siempre se están peleando pero la verdad es que son muy buenas amigas.





Mamoru Chiba

Es un joven estudiante universitario con el que Usagi suele tropezar de vez en cuando, y al que odia cordialmente, porque no para de burlarse de ella. Pero lo que no sabe es que también es el elegante enmascarado que la suele salvar en las situaciones más críticas lanzando una rosa con un discursito conveniente. Pero es un personaje aún más misterioso...

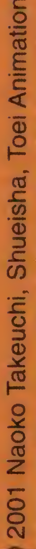
Makoto Kino

Es la más independiente del grupo. Vive sola desde hace unos años, es una estupenda cocinera y una persona muy fuerte. Su poder es controlar la electricidad, y también tiene un genio muy fuerte, aunque es una persona muy amante de las cosas hermosas, y muy femeninas. También tiene el problema de que todos los chicos que conoce le recuerdan a su primer amor...

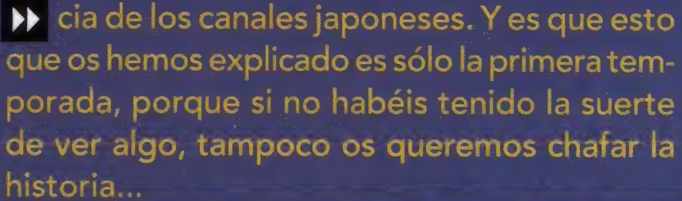
Minako Aino

La primera guerrera en despertar, encontrada por Artemis, Minako se convirtió en Sailor Venus hasta que despertaran las otras guerreras y la pudieran ayudar a encontrar el cristal de plata. Iba enmascarada, ocultaba su identidad y la verdad es que era un auténtico ídolo. Cuando se dio a conocer al resto del grupo se unió a ellas, pero mostró su verdadera personalidad... ¡y es que se parece un poquito a Usagi!







cia de los canales japoneses. Y es que esto que os hemos explicado es sólo la primera temporada, porque si no habéis tenido la suerte de ver algo, tampoco os queremos chafar la historia...

Si alguien os pregunta qué es el shojo, el manga para chicas, le podéis señalar que en esta serie encontrará todos los elementos: protagonizada por chicas, con una o varias historias de amor de fondo, pétalos de flores al viento, unos modelitos más que discutibles y un cierto tono empalagoso... Pero atención, eso no quiere decir que todas estas series sean cursis, porque muchos chicos se han aficionado a las aventuras de Usagi, Rei, Ami, Minako y Makoto, y son auténticos fans de la serie. ¿Y eso? Porque será shojo, tal vez algo cursi, pero la historia está tan bien y es tan simpática que te hace pasar un muy buen rato. ¿Qué más se puede pedir?

LA AUTORA

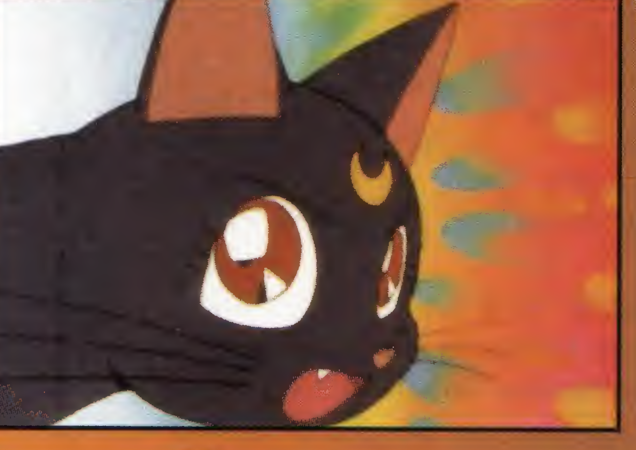
Naoko Takeuchi. Japonesa. Autora de manga para chicas. Había publicado historias cortas y algunos relatos en la revista *Nakayoshi*, donde había logrado algunas fans con su estilo etéreo, elegante y desdibujado. Tuvo suerte con algunas de sus historias, como The *Cherry Project* o *Codename wa Sailor V*, la historia de Sailor Venus, hasta que un día publicó el primer capítulo de *Bisojo senshi Sailor Moon*, la historia de una adolescente japonesa tremendamente inútil que resultaba ser una guerrero legendaria. ¡Y encima tenía que salvar el mundo! El éxito la convirtió en una de las mangakas más conocidas de Japón, y cuando se estrenó la serie de televisión su popularidad subió como la espuma. El manga fue todo un éxito de ventas, y revitalizó un género, el de las "magical girls", que había caído un poco en desgracia.

Pero el problema de crear una serie tan popular es qué hacer después. Como le pasa a muchos profesionales, casi se le exige que igualen el éxito, pero volver a conectar con un público que, seguramente, quiere más de lo mismo, es muy difícil, y la verdad es que Naoko no se ha prodigado mucho. Salvo una serie muy corta, *PQ Angels* y un nuevo trabajo que se ha editado hace poco, *Toki Meka*, Naoko parece dedicada a su familia, a su marido, el también mangaka Yoshihiro Togashi (autor de *Yu Yu Hakusho*, *Level E* o *Hunter x Hunter*) y a su hijito, nacido este mismo año. Pero lo que sí es seguro es que a la señora de Togashi le va esto del manga, y seguro que pronto nos sorprende con una nueva serie.

The Cherry Project

Sailor Venus

PQ Angels



Luna

Junto a Artemis, es la única que conserva su memoria y tiene la capacidad de despertar a las guerreras legendarias. Su encuentro con Usagi es decepcionante, esperaba algo un poco más fácil, pero decide que tiene que trabajar con lo que tiene y hace lo posible porque su protegida sea una digna guerrero Luna. Aunque a veces pierde la paciencia...



F.X.Pérez.

LA CENSURA

Estimados amigos este mes tocaremos un tema muy duro. Me sabe mal por vosotros, algunos debéis tener la mente aún muy tierna, pero tenéis que saber la verdad. Tenéis que conocer lo que se esconde detrás de las editoriales, de la industria y del mercado del cómic. Vais a descubrir que no es oro todo lo que reluce. Hablaremos de la maldita censura. La censura está fomentada por los hipócritas, seres perversos y libidinosos que pululaban por los pasillos de la Administración del Estado en la época franquista, que, al mismo tiempo que recortaban todas las películas americanas que llegaban a España aduciendo que: "Nuestros jóvenes de casta moral no pueden verse reducidos a los comportamientos de un salvaje animal, cómo ocurre con los hijos de nuestros países vecinos", si podían se dedicaban a "sobar" a sus secretarias en sus grises despachos. Estos censores fueron los mismos que impidieron que el Capitán Trueno, el más famoso personaje de la industria del tebeo español, tuviera relaciones sexuales con Sigrid (su fiel "compañera"), frustrando así los deseos de los millones de lectores que seguían sus aventuras. He dicho millones, sí. En los años 50 no había niño sin tebeo, igual que ahora no hay niño sin móvil. Me permito decir que no estaría de más intentar recuperar la sana tradición de educar a nuestros hijos en la cultura del cómic. La censura en países como Italia aún existe, ejemplo, la obra de Miguel Ángel Martín (el de La Cúpula, la editorial del Víbora) fue prohibida, y tanto él como el editor italiano fueron sometidos a juicio. Un juicio que, por cierto, han ganado. Han dejado ridiculizados a los censores italianos, ¡bien! .Pero la lucha no ha terminado, siempre que veáis que vuestros derechos estén limitados tenéis que luchar por ellos, recuperarlos y demostrar al mundo que no se os puede callar. En Estados Unidos ya hace mucho tiempo que existe el Comics Code Authority, desde que en los años 50 un senador norteamericano culpó de todos los males de la sociedad a los tebeos. Él creía, y muchos psicólogos también, que el aumento de las tasas de criminalidad juvenil era motivado porque los niños leían tebeos de la E.C.Comics. El editor de estos tebeos, un pobre señor que quería ganarse la vida haciendo cómics de terror, jamás pudo vivir tranquilo (por cierto ahora podéis adquirir los cómics de la E.C. a través del catálogo Previews.Para evitar más problemas, las editoriales de Estados Unidos se auto impusieron un código de censura: el Comics Code Authority. Tristemente, y pese a que, con el tiempo, las mentes de los americanos se han ido volviendo más abiertas este código todavía subsiste. Hasta hace poco sólo lo usaban Marvel y DC. Hace unos años, y por culpa de este código, la novela gráfica de Hulka salió al mercado con un final cambiado. En el final de verdad, en la última página, aparecía Hulka desnuda mientras su novio le hacía un masaje. Seguramente todos habéis dicho: "¡Ooooh! Lo que nos hemos perdido". Tranquilos, las cosas mejoran. Marvel ha decidido renunciar a la aplicación del código. Pero no respiréis aliviados, pues ha dejado de utilizar éste pero se ha inventado otro...Los americanos no tienen salvación.¿Y los japoneses? Os preguntaréis...Con los hentais, los manga "guarros" que hacen, parece claro que allí la censura no existe...Pues os equivocáis, Japón es un país donde la censura forma parte de la política del Estado. Todos a la una gritad: "¡Atajo de anacolutos!".¿Y cómo toma forma la censura en Japón? Pues con la prohibición de mostrar el vello púbico, aúnque algunos autores lo muestran igual en sus dibujos...Y muchas veces cuela. Aunque todos habéis visto imágenes en que en los órganos genitales, cosa que tampoco les gusta que se muestre, aparecen cuadraditos distorsionando la imagen o etiquetas de color blanco o negro. O habréis visto que los...Ejem..."Miembros viriles", aquí no podemos decir "p.." , son sólo mostrados como siluetas creadas a partir de dejar una parte del dibujo en blanco... ¿A qué nosotros sabemos lo que es igual?, ¿a que se ve igual?... ¿A que no nos asustamos por tonterías? Pues que quiten la censura que no sirve para nada. ¡Joder!.. Mira lo que he dicho y no ha pasado nada... Aún.



© 1992 Kazuo Koike y Ryochi Ikegami. Planeta De-Agostini.

Para rematar el artículo os comentaré que yo, en mi faceta de dibujante, colaboré para una revista llamada *El Pou de la Gallina*, el nombre es un poco "chorra" pero tiene un motivo... Que ahora no interesa. En esta revista realizaba una tira cómica que intentaba reflejar, de manera humorística, la vida de una prostituta. Pues bien, un día que me permití la libertad de insinuar, no de mostrar explícitamente, una relación sexual. Fui inmediatamente despedido... Con mentiras y engaños, en lugar de decirme: "Esto no nos gusta, repítelo", me dijeron: "En este número no cabe tu dibujo, ya te llamaremos para el siguiente". Cosa que no hicieron, claro. Ya veis los censores existen, la censura está presente en nuestra sociedad y a veces actúa de manera encubierta. Salid con pancartas a la calle y reclamad: ¡Libertad!

POKéMON STADIUM 2

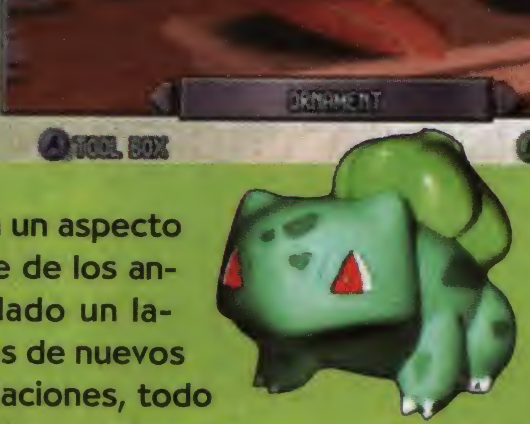
Si el mes pasado os hablábamos del *Pokémon Cristal* de Game Boy este mes nos toca comentaros el último gran lanzamiento de la Nintendo 64, el *Pokémon Stadium 2.* El juego se presenta con un montón de novedades, cuatro nuevos torneos, 12 mini-juegos nuevos, una Pokédex mejorada, Poké-cuestionarios, TMS exclusivas y todos los nuevos pokémon que hemos conocido en la liga Johto, los cuales sumados a los anteriores hará que tengamos 251 pokémon seleccionables.





Como en la anterior versión esta vez también podrás utilizar los pokémon que hayas entrenado en tu Game Boy, el juego aceptará todas las versiones aparecidas en Game Boy incluidas la Dorada, la Plateada y la reciente Cristal, eso si necesitarás el "Transfer pack" (que se venderá por separado). Utilizandolo también tendrás una sorpresa muy especial la "Torre Game Boy" donde podrás jugar con tus juegos de Game Boy en pantalla grande. En esta torre los juegos serían exactamente iguales si no fuera por un pequeño detalle: aquí tus pokémon aceleran su entrenamiento, por lo que tus mascotas subirán de nivel mucho mas rápidamente que en una Game Boy normal. Todo estos detalles no dejan de ser un aliciente más, ya que la mejor de las novedades es sin lugar a dudas su mejorado aspecto gráfico. Todos los nuevos pokémon tienen un aspecto inmejorable sin olvidarse de los antiguos a los que han dado un lavado de cara, dotándolos de nuevos ataques y mejores animaciones, todo ello visto desde distintos puntos de vista gracias a una nueva cámara independiente que girará alrededor de los animalillos cada vez que realice un super-ataque al estilo de las invocaciones del *Final Fantasy.*





El sistema de juego no ha cambiado mucho. Seguimos teniendo una liga principal "White City" en la que tendremos que vencer en cuatro nuevas categorías:

-LITTLE CUP: Sólo para pokémon pequeños de nivel 5, la mejor categoría para ir controlando y conocer mejor las posibilidades de tus mascotas (un solo nivel de dificultad).

- POKÉ CUP: El torneo principal para pokémon de nivel 50, si buscáis la fama aquí es donde vais a comenzar a sudarla (con 4 niveles de dificultad).

- PRIME CUP: Torneo sin restricciones de nivel. Una sola dificultad.

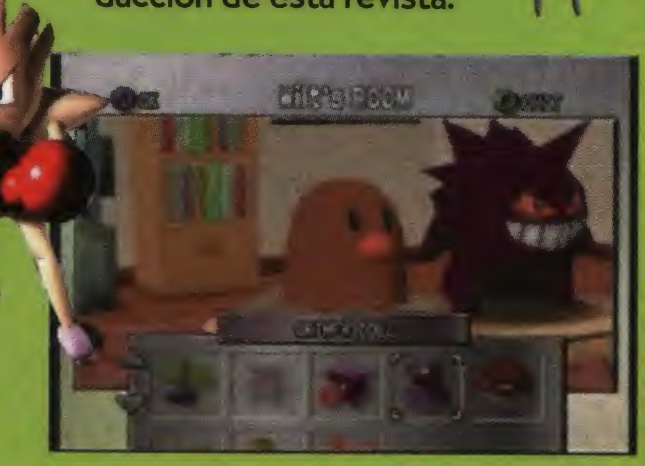
-CHALLENGE CUP: Un torneo innovador, la CPU escogerá tu equipo y deberás vencer en el menor numero de intentos. 4 dificultades.

Una vez tengas el suficiente entrenamiento ya estarás preparado para la "Gym Leader Castle" donde deberás derrotar a los 8 lideres de Johto con sus respectivos "discípulos". Si los vences te ganarás el derecho de desafiar, a los líderes de Kanto.

Pero el camino no es tan fácil, en él te esperan sorpresas como el equipo Rocket que tratará de evitar que avances o Ash que te estará esperando al final del recorrido. También te esperan nuevos mini-juegos que han mejorado tanto en su calidad como en su cantidad ya que esta vez tendremos hasta 12 mini-juegos completamente nuevos con los que podrán jugar hasta 4 jugadores simultáneos.

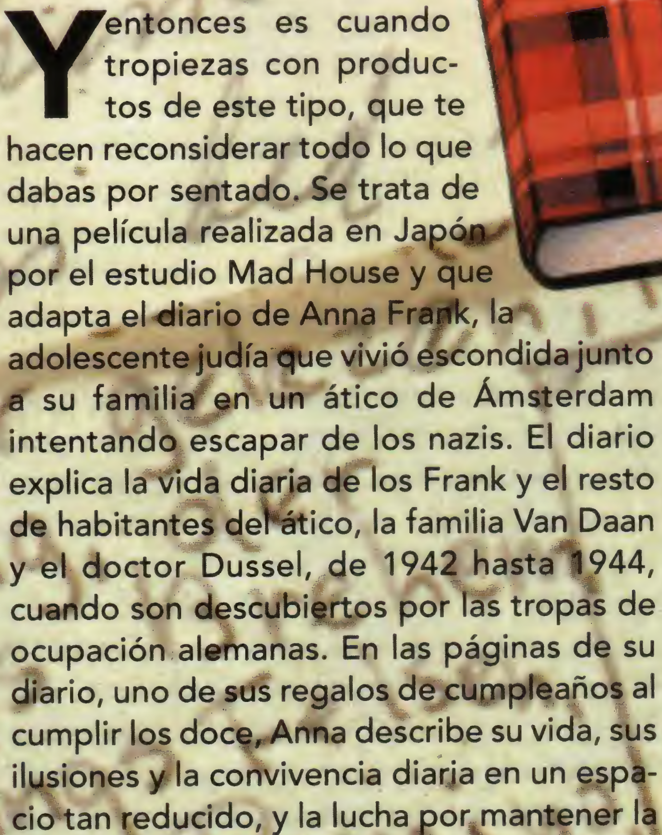
Por supuesto, esta nueva versión al igual que su antecesora esta totalmente dirigida a los fans de la serie, ya que a otra persona tal acumulación de pokémon le puede resultar realmente abrumadora (no debemos olvidar que hay 251), eso sin contar que el sistema de juego aunque resulte bastante adictivo basa gran parte del atractivo en ver a los pokémon haciendo cucamonas en la pantalla, lo dicho si eres fan de la saga este juego te enganchará como ha enganchado a toda la redacción de esta revista.





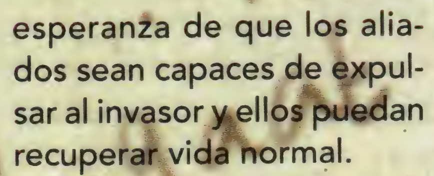
El diario de ANNA FRANK

El anime que suele llegar a nuestro país está destinado a los adolescentes, en algunos casos concretos a los niños, y suelen tratarse de historias de acción, con un punto de comedia, o románticas, con mucho amor. Y claro, el aficionado puede llegar a pensar que a eso se reduce el manga, que los japoneses no saben hacer nada más.



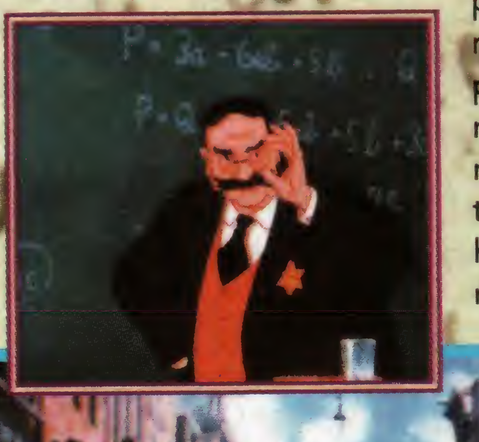
Y entonces es cuando tropiezas con productos de este tipo, que te hacen reconsiderar todo lo que dabas por sentado. Se trata de una película realizada en Japón por el estudio Mad House y que adapta el diario de Anna Frank, la adolescente judía que vivió escondida junto a su familia en un ático de Ámsterdam intentando escapar de los nazis. El diario explica la vida diaria de los Frank y el resto de habitantes del ático, la familia Van Daan y el doctor Dussel, de 1942 hasta 1944, cuando son descubiertos por las tropas de ocupación alemanas. En las páginas de su diario, uno de sus regalos de cumpleaños al cumplir los doce, Anna describe su vida, sus ilusiones y la convivencia diaria en un espacio tan reducido, y la lucha por mantener la esperanza de que los aliados sean capaces de expulsar al invasor y ellos puedan recuperar vida normal.





Seguramente todos conocíais la historia, todo un clásico de la literatura moderna y aún más estremecedor porque se trata de una historia real, la vida de una joven que podría haber sido cualquiera de nosotros. Pero esta película no intenta explotar el lado más trágico de la historia –que lo hay, porque ni Anna ni su hermana Margot sobrevivieron al







campo de concentración-, sino que han conseguido darle a la historia un carácter íntimo, narrar la historia sin caer en la lagrimilla fácil. Comienza antes de que los Frank tengan que esconderse, en el cumpleaños de Anna, cuando recibe como regalo de cumpleaños un diario, que empieza ese mismo día. Los alemanes ya están en la ciudad, y los Frank deben llevar obligatoriamente la estrella naranja que los identifica como judíos, pero las cosas se deterioran rápidamente. Tras enterarse de que están a punto de ser detenidos, los Frank hacen correr el rumor de que se van al campo huyendo de los nazis pero en realidad se ocultan en el ático de unos amigos, que acceden a esconderlos.

A pesar de que no hay mucho espacio, y la cosa se prevé larga, los Frank acceden a que se unan a ellos los Van Daan y el doctor Dussel, también perseguidos por los nazis, y así comienza una convivencia de dos años en esa buhardilla junto a los canales de la ciudad. A pesar de las restricciones de espacio, comida y naturalmente de libertad, Anna madura rápidamente y se adapta a la situación, explicando con ciertas dosis de humor su vida cotidiana, su manera de enfrentarse a su situación y sus sentimientos hacia Peter, el hijo de la familia Van Daan.

Desde la publicación póstuma de este diario, en 1947, se han hecho varias adaptaciones de esta historia, desde obras de teatro a series de televisión o películas, y grandes actrices como Natalie Portman se han puesto en la piel de Anna para intentar transmitir al espectador la mezcla de esperanza y fatalismo de esta joven judía. Si nunca habéis leído el libro, esta película es una buena aproximación a la historia, porque aparte de su alta calidad está muy bien narrada, no se hace nada pesada y ha logrado el punto perfecto para interesar al espectador sin empalagarlo. Y si ya conocéis al historia de Anna, seguro que os encanta esta adaptación. De momento la película sólo se ha puesto a la venta en Francia –no en vano era una co-producción con ese país-, tanto en DVD como en vídeo, con una presentación de lujo increíble. Pero con la calidad del producto, es posible que en un futuro no muy lejano la podamos tener en nuestras tiendas. Crucemos los dedos.

MAD HOUSE.

Si no estáis muy puestos en el tema seguramente ni os suene el nombre, o no lo acabéis de situar. Pero el equipo técnico encargado de este film es uno de los grandes de la industria, y sin saberlo, habéis visto muchas de sus producciones. Una de las más populares de los últimos años es *Sakura, la cazadora de cartas*, pero también se han encargado de otros trabajos de Clamp, como *Tokyo Babylon* o la película de *X/1999*. También los podemos encontrar en los créditos de *Perfect Blue*, *Trigun* o *Ninja Scroll*, por decir tres títulos. En general se trata de producciones de gran calidad, con una media de animación destacable, aun en los productos para televisión, y suelen cuidar el diseño al máximo. No es de extrañar que hayan sido los escogidos para animar este ambicioso proyecto, y han sabido darle el toque justo de sentimentalismo y esperanza.





AUTORA: ANNA FRANK.
ADAPTACIÓN: DANIEL HOLENDER
PRODUCCIÓN: SEIYA ARAKI
REALIZACIÓN: AKINORI NAGAOKA

Carla Riera.

MONSTER RANCHER



Primero llegaron Pikachu y sus amigos, después fue el turno de los Digidestinados y sus Digimon... y ahora,llega la tercera generación de mascotas virtuales, los monstruos de *Monster Rancher*, la serie llamada a tomar el relevo del fenómeno de los animalitos abrazables.

Durante un torneo de videojuegos, Genki queda campeón y como premio gana una nueva versión del juego al que ha estado viciándose, titulada *Monster 200X*. Cuando lo reproduce, se da cuenta de que no se trata de un videojuego normal, ¡lo acaba de trasladar dentro del juego, a la tierra de *Monster Rancher*! Y menudo mundo: nada más llegar ve como una chica, Holly, es perseguida por una especie de monstruos, y sin pensárselo dos veces, la rescata. Más tranquila, Holly le presenta a su monstruito, Suezo, y le explica todos los problemas que tiene su mundo, que no son pocos. Para empezar, hay un malo maloso llamado Moo que quiere hacerse con el control, pero para detenerlo ella debe encontrar el disco que liberará a Phoenix.

Genki, para echarle una mano, inserta su CD-Rom en el lugar donde se supone que debe aparecer el fénix, y sí, algo aparece, pero se trata de Mocchi, un adorable monstruito la mar de simpático –y tragón-, que se convierte en su amigo inseparable.

La piedra mágica de Holly los traslada a un misterioso bosque donde deben encontrar otro disco, el que quizá les sirva para derrotar al malvado tirano...

Como veis, la estructura de esta serie está a medio camino entre *Pokémon* y *Digimon*, para entendernos. Hay una trama de por medio, un objetivo que lograr, los monstruitos son adorables –bueno, algunos son algo extraños-, pero el modo de hacerlos aparecer, reproduciendo un compacto musical, un DVD o un CD-Rom es realmente original. Por lo demás, la animación de la serie está bastante bien, los diseños son algo simples pero funcionan bien para una serie de televisión. Y lo mejor es que la emiten los fines de semana en Antena 3...

EL MANGA

Y si la serie de televisión se originó a partir de un videojuego, el éxito del mismo también ha ayudado para que haya como mínimo un manga. La editorial es Enix, y aunque los personajes son reconocibles, no parece que aporte nada a la serie... es un producto para aprovechar el tirón.

EL VIDEOJUEGO

Tecmo creó un videojuego de entrenamiento de animalitos de esos que se han puesto tan de moda, pero con una peculiaridad: para entrenar a tus monstruitos, debías introducir el CD pertinente, pero en la versión de gameBoy eso era imposible, todo un problema para los que disfrutaban con el juego original. Eso sí, las sucesivas versiones para Playstation han solucionado ese problema, hasta el punto que la última versión, ya para Playstation 2, te permite reproducir tus monstruos y además te ofrece cinco granjas diferentes en vez de la única disponible en otras versiones. El objetivo es claro: puedes hacer aparecer tus monstruos reproduciendo todo tipo de compacto (musical, CD-Rom o DVD), y debes entrenar y cuidar a la criatura que te salga, pero además los antiguos monstruos dejan sus conocimientos y experiencia en un cristal especial, que un nuevo monstruo puede asimilar. Además, ojo al dato, porque ahora que la serie ha llegado a España, que el videojuego este en nuestras tiendas es solo cuestión de tiempo.



suezo

Es el monstruo de Holly, un animalillo con un solo ojo, enorme y con cola. Es el protector de su ama, y aunque no es un monstruo de ataque, cuando se lo acorrala o Holly está en peligro, puede ser un auténtico problema. Su punto fuerte es, naturalmente, la vista: es capaz de detectar cualquier cosa a una buena distancia.

holly

¿No os habéis preguntado cómo es que Genki acaba en este mundo? Pues la verdad es que Holly estaba intentando convocar a un monstruo para salvarse de los esbirros de Moo, pero consigue a Genki. ¡Menuda suerte! Se preocupa mucho por su nuevo amigo, y es realmente una chica muy dulce, con un pasado bastante triste.

genki

Quién le iba a decir que el ganar el torneo de Monster Rancher iba a ser tan emocionante. El concurso estaba bien, pero cuando probó su premio, un CD-Rom de *Monster 200X*, acaba en otro mundo, poblado por monstruitos idénticos a los del juego, enfrentado a un misterioso enemigo y además, debe entrenar a Mocchi, su nuevo mejor amigo. Pero no parece demasiado preocupado por estar tanto tiempo fuera de casa...

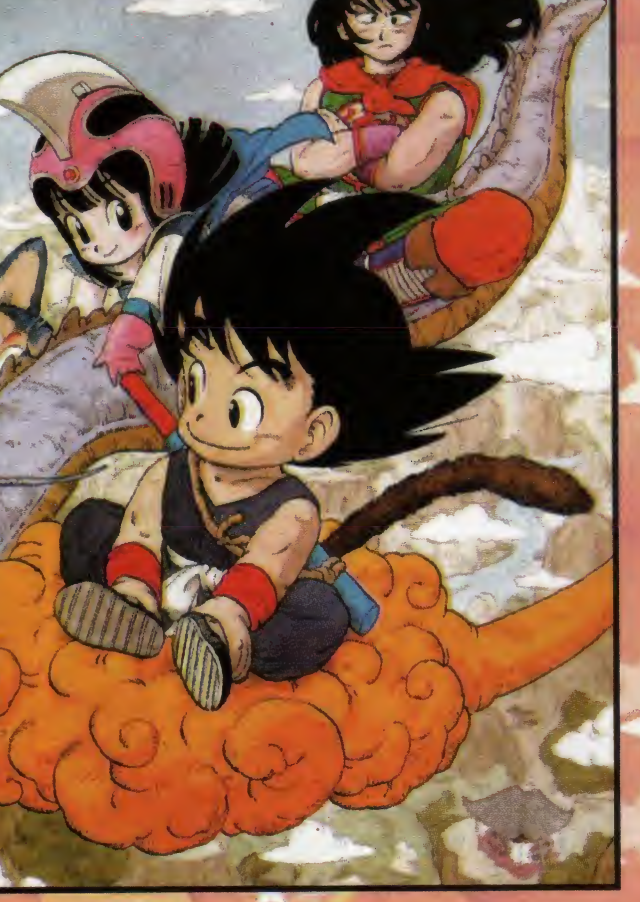
mocchi

Cuando Genki reproduce su CD-Rom en el templo con la esperanza de conseguir al legendario Phoenix, quien aparece es Mocchi, esta adorable criatura con un apetito voraz con un gran potencial. Es muy fiel a Genki, y se convierte en su mejor amigo.



LA MAGIA DE DRAGON BALL

Durante años, *Bola de Dragón* ha sido, para muchos, sinónimo de manga y anime. Muchos de los otakus que aguantamos hoy en día descubrimos lo que era el manga de verdad de la mano de los personajes de Akira Toriyama, y hoy, tantos años después, sigue siendo un referente cuando se habla de manga en nuestro país.



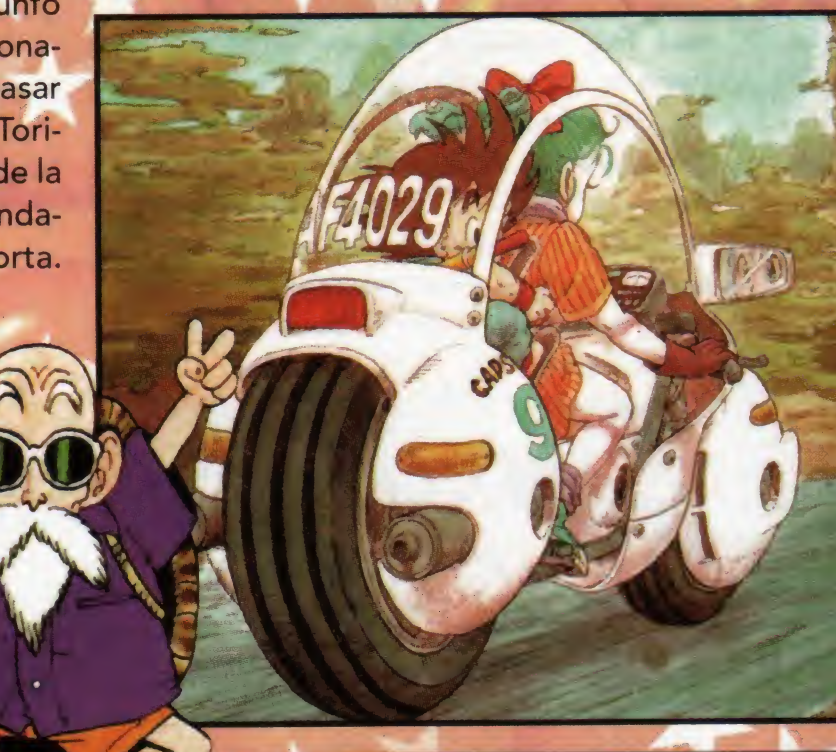
En Cataluña han emitido la serie durante once años casi ininterrumpidos. Desde la primera emisión, cuando dejaron la serie colgada durante el interesantísimo torneo de artes marciales entre Jackie Chun y Son Goku, en el primer torneo, hasta el pase de *Dragon Ball GT*, hay generaciones de niños y otakus catalanes que puede decirse que han crecido con Son Goku. *Dragon Ball*, el fenómeno por excelencia, y el responsable, en cierta medida, de que nosotros estemos aquí. ¿Cuántos de vosotros no os interesasteis por el manga a causa de esta serie?

HACE MUCHO TIEMPO, EN UNA GALAXIA LEJANA, MUY LEJANA...

Todo empezó con un joven dibujante de manga que ya había probado las mieles del triunfo con *Dr. Slump*, la destornillante historia de una aldea japonesa poblada por extraños personajes, uno de los cuales, un científico medio loco, crea un androide tan perfecto que se hace pasar por una niña ante todo el pueblo, sin que nadie sospeche nada... o casi nada. Pero cuando Toriyama se cansó de dibujar las aventuras de los habitantes de la Villa del Pingüino, decidió probar con una idea que le rondaba por la cabeza, que ya había usado en una historia corta. Tomando como base la leyenda china del rey mono, creó a Son Goku, un niño que se había criado en un pueblecito perdido de las montañas japonesas. Vive solo tras la muerte de su abuelo hasta que un buen día aparece por sus bosques Bulma, una pija de ciudad que ha decidido pasar de Hawai ese verano para emprender la búsqueda de las



El primer éxito de Akira Toriyama. En España hemos podido disfrutar tanto del manga como del anime, al menos en algunos canales autonómicos.

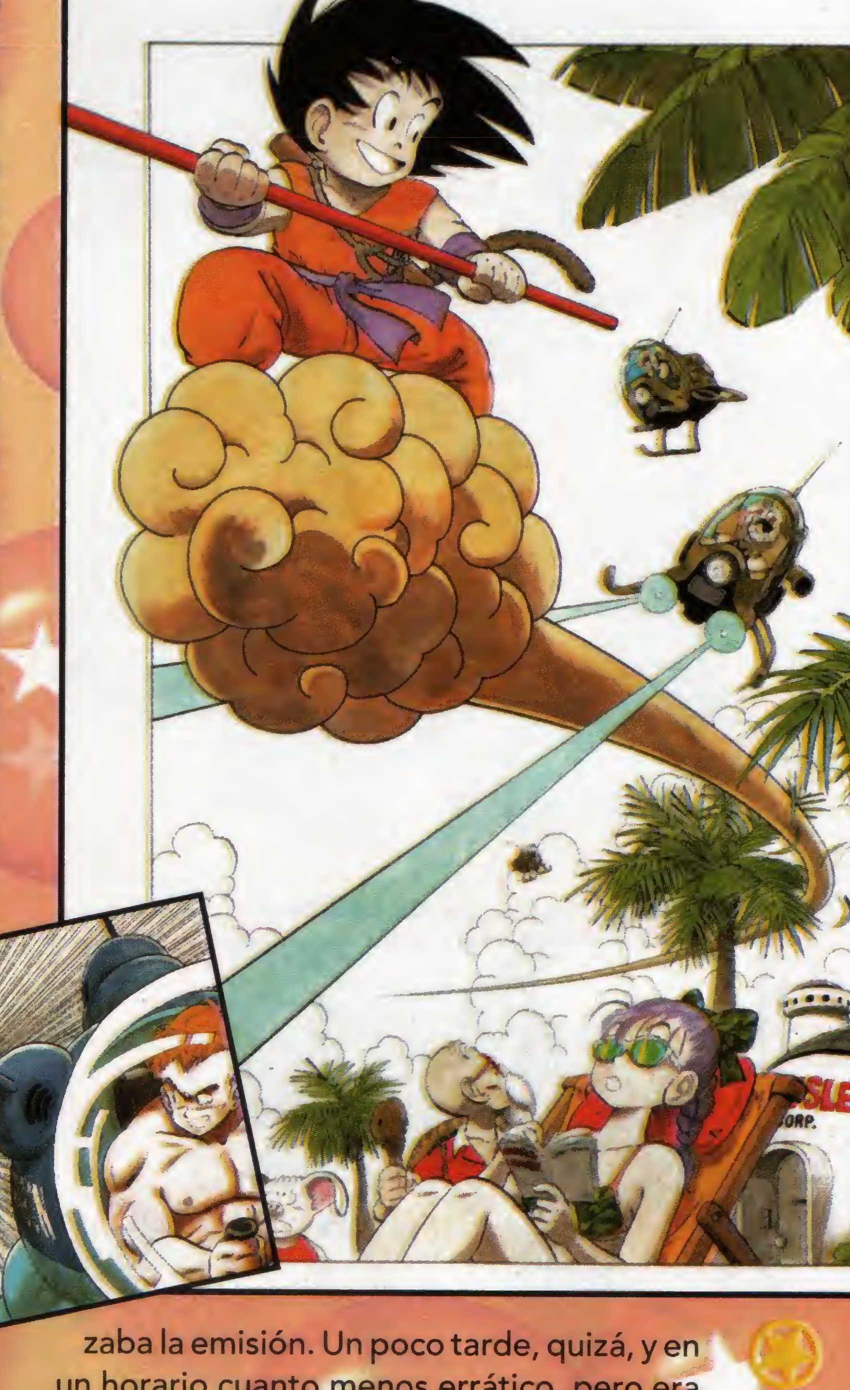




bolas de dragón, unas misteriosas esferas con el poder de conceder cualquier deseo. Y curiosamente, Goku tienen la de cuatro estrellas...

Así empieza *Bola de dragón*, uno de los mangas más vendidos de la historia japonesa y uno de los que mejor se ha exportado.

Visto el éxito de la serie, y teniendo en cuenta que Toriyama ya era conocido gracias a Arale y sus amigos, la serie de televisión no se hizo esperar mucho, y superó con creces el éxito de productos similares. Unida a la historia, ingenua y con un humor muy peculiar, el espectador podía identificarse con los personajes, desde el ingenuo Son Goku a Mutenroshi, Krilín, Yamsha y más adelante Vegeta, con secundarios, adversarios y personajes para todos los gustos. Claro que se puede ver una evolución muy clara en la serie. Tenemos *Dragon Ball*, la primera parte, cuando Son Goku no es más que un niño muy fuerte, con gran capacidad para la lucha y una ingenuidad a prueba de bomba. Poco a poco se va haciendo adulto, y lucha contra enemigos tan diversos como Pilaf, el ejército de la Red Ribbon o Piccolo, hasta el gran enfrentamiento en el torneo de artes marciales. Para muchos, ése debería haber sido el final de la serie. Porque su segunda parte, *Dragon Ball Z*, retomaba a un Son Goku ya padre de familia y a su relevo generacional, su hijo Son Gohan. La llegada de los malos malísimos de la serie, los guerreros del espacio, introducen a nuevos personajes, como Kaito o Vegeta, pero poco a poco se ve que la serie ya tiende a enfrentamientos contra enemigos cada vez más poderosos (Freezer, A-17 y A-18, Buu) y que se pierde un poco el humor y desparpajo de la primera parte. Que engancha, porque ya conoces a los personajes y te interesa lo que les pasa, pero a veces te encantaría volver a ver a Son Goku entrenándose con Mutenroshi repartiendo botellas de leche.





SON GOKU EN ESPAÑA

La llegada de esta serie a nuestro país puede decirse que ha sido escalonada. Ha habido un poco de todo, desde los primeros lugares donde se disfrutó a nivel autonómico, con auténticas mafias de material pirata, fotocopias y los últimos tomos japoneses a precio de oro, hasta los lugares donde se está descubriendo la serie en estos mismos momentos. Pero el manga fue lo que más acercó esta serie al aficionado medio. Ya se habían publicado algunos mangas en España, pero la verdad es que, independientemente de su calidad, no pudieron hacer nada ante la avalancha de la obra de Toriyama. Sólo hay que tener en cuenta las diferentes ediciones que se han hecho de esta serie, en comic-book, tomo, serie blanca, serie roja, serie amarilla, serie azul, etc.

Lo que más nos extraña de todo es lo que tardó un canal a nivel nacional en hacerse con la serie. Después de ver cómo triunfaba en Cataluña, Galicia, Valencia y que era un fenómeno incluso en sitios donde no se emitía la serie (pero sí llegaba el manga), no fue hasta mucho después que Antena 3 se hizo con los derechos y empezaba la emisión. Un poco tarde, quizá, y en un horario cuanto menos errático, pero era *Bola de dragón*, para muchos su primer contacto con la serie. Pero las aventuras de Son Goku siguen siendo un valor al alza, y eso de ser un clásico hay que reconocer que ayuda.

SUS DETRACTORES.

No siempre llueve a gusto de todos, y menos con una serie tan larga y que ha significado tanto dentro del mercado nacional. "Bola de Dragón" ha sido una serie muy significativa en algunas comunidades autónomas como la andaluza, valenciana o catalana, la pionera en traer la serie a





Es normal que en los lugares donde el fenómeno Son Goku ha sido más fuerte sea casi imposible separar manga de *Dragon Ball*, pero en muchos otros lugares los otakus se curtieron con otra series, y sólo oyeron hablar de la obra de Toriyama de rebote.

Y también están los que no soportan la serie. Que si es muy larga, que la han repetido hasta la saciedad, carece de imaginación, etc... Los argumentos son muchos y variados, y aunque en los sectores de otakus más radicales *Dragon Ball* equivale al anticristo... a mí me gusta. Sobre todo durante las primeras emisiones.

DRAGON BALL GT.

Cuando el autor decidió que había dicho todo lo que tenía que decir sobre Son Goku y sus amigos, dio por acabada la serie. Pero se encontró con un problema, y es que los fans no se resignaban... y los productores veían que allí había negocio para quien quisiera aprovecharlo. El modo fue, con permiso del autor, crear una secuela de la serie, protagonizada por la nueva generación y un Son Goku rejuvenecido gracias a las bolas de dragón. Maléficas, pero bolas de dragón al fin y al cabo. La idea de este "Grand Tour" –de ahí las siglas GT- era recuperar el espíritu de aventuras de la primera parte de la serie, la más apreciada por los fans. De este modo, con Son Goku joven y travieso otra vez, y junto a Pan y Trunks, se embarcaban por esas galaxias en la búsqueda de siempre, las bolas de dragón.

La mayor parte de los fans de la serie no se quejaron demasiado con esta nueva vuelta de tuerca, y a pesar de que Toriyama no intervino para nada en el guión, la serie llegó dignamente a un final definitivo. Pero... ¿de verdad hemos visto el final de la serie? Nunca se sabe.

SAKURA, CAZADORA DE CARTAS

Atención al argumento: una niña de 10 años abre un libro mágico y hace que todas las cartas del tarot que contenía salieran volando. En consecuencia, el guardián del libro la señala como cazadora y ahora tiene la misión de atraparlas a todas antes de que ocasionen problemas.

Así, fríamente, este guión no lleva a ninguna parte. O a demasiadas: hay muchas series similares en el abultado mercado del manga y anime japonés. Pero cuando detrás de todo se encuentran las Clamp, el cuarteto de dibujantes de manga más famoso de Japón, la cosa cambia. Y más cuando la niña se llama Sakura Kinomoto.

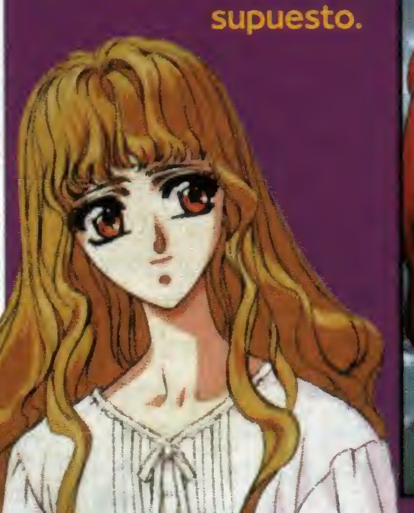
Nadie mejor que estas cuatro profesionales para reinventar un género. Tomando las bases de las series de "magical girls" (jovencitas con poderes mágicos que con algún artículo de magia tipo bastón o varita, luchan contra el mal con transformación incluida para lucir el modelito de turno), han creado una serie que ha arrasado en ventas, tanto el manga como el anime, y que ha aupado aún más a un género que en realidad gozaba de buena salud. Y lo curioso del caso es que a pesar del alto contenido de autocrítica al género que hay en la serie, de que está llena de tópicos y de que los modelitos son extravagantes a más no poder, la serie funciona, es más, arrasa entre las niñas, las mayores consumidoras de este tipo de productos. ¿El secreto? Haber sabido combinar lo que quieren los lectores más adultos, fans de sus trabajos, con lo que buscan las lectoras más jovencitas de manga, niñas de 8 a 12 años. ¿Imposible? Qué va.

Todo empezó cuando los editores de la revista *Nakayoshi*, de Kodansha, buscaban alguna serie que le hiciera la competencia a su rival, la *Ribbon* de Shueisha. Las Clamp ya habían probado el género con *Luchadoras de Leyenda*, su respuesta a *Sailormoon*, pero la verdad es que el resultado no fue muy brillante. Pero ni cortas ni perezosas aceptaron el reto, crearon la ciudad de Tomoeda y a Clow Reed, el mago que dio origen a las cartas, y a partir de ahí, toda una historia. Estructurada en capítulos cortitos, en los que poco a poco se iban introduciendo nuevos personajes, Sakura, Kero y Tomoyo pronto se hicieron con un hue-

LA MARCA DE LA CASA

Mokona Apapa, Mick Nekoi, Nanase Ohkawa y Satsuki Igarashi no sólo han desarrollado un grafismo único que define todos sus trabajos, sino que tienen un estilo muy peculiar de narrar sus historias. Estas cuatro amigas, que se conocieron en un club de manga, son responsables de una gran cantidad de trabajos con ciertos puntos en común. Uno de ellos es el espectacular grafismo de Mokona Apapa, la creativa del grupo: ella es la encargada de diseñar los personajes y crear la página. El guión corre a cargo de Nanase, que asegura que jamás se empieza a dibujar una historia sin que el guión esté totalmente cerrado: de ahí la complejidad de algunos de sus trabajos, y además, confiesa que no cree demasiado en los finales felices, de ahí su tendencia a hacer sufrir a sus protagonistas. De las otras dos, Mick Nekoi es una de las ayudantes oficiales del grupo, haciendo fondos y acabando los bocetos de Apapa, aunque últimamente se ha dedicado a hacer mangas ella solita, como *Wish* o *Suki. Dakara, Suki.* Por último, Igarashi, aparte de ser el modelo para Yuzuriha Nekoi, de *X*, también les echa una mano y se encarga de las tareas más mundanas, como hacer la comida.

Este increíble grupo de mujeres es responsable de mangas tan épicos como *RG Veda* -editado íntegramente en España por Norma Editorial-, o *X/1999*, cuya segunda parte veremos dentro de poco. Pero por otra parte también pueden hacer cosas como *Clamp Gakuen Tanteidan*, *Tokyo Babylon* o *Shin Shunkaden*, una de las novedades del Salón del Manga. Y *Card Captor Sakura*, por supuesto.



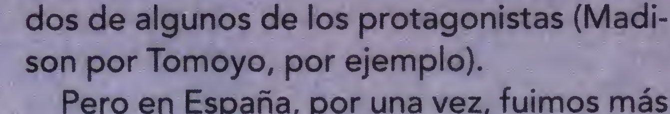


quecito en el corazón de las lectoras de la revista. Cuando el manga llevaba un par de tomos en el mercado, el estudio de animación Mad House se encargó del proyecto de pasarlo a una serie de televisión, pero bajo la estricta supervisión de las Clamp, en concreto de la diseñadora, Mokona Apapa, que tomó los lápices para diseñar todos los modelitos que Sakura luciría a lo largo de la serie –que no son pocos-. Y la serie funcionó durante un par de años, Sakura y Kero ocuparon las portadas de las revistas japonesas del sector, mientras su popularidad no paraba de crecer. Lo más destacado es que no sólo enamoraban a las niñas más jóvenes, sino que muchas fans de las autoras también acababan enganchadas a la serie. Eso se traduce en tres temporadas y dos películas, doce tomos de manga, tres libros de ilustraciones del manga y cuatro del anime, así como todo tipo de material relacionado, desde muñecos de felpa, maquetas, llaveros, el libro de Clow con cartas incluidas, el colgante de Sakura, los modelitos más celebrados, etc. Todo lo que os podáis imaginar y más.

Y FUERA DE JAPÓN...

Los americanos se habían dado cuenta, por fin, no sólo de que no todo el manga era sexo y violencia, sino de que había series que, bien llevadas, triunfaban en la televisión. *Card Captor Sakura* cumplía con todos los requisitos para emitirse en USA: por un lado, los protagonistas eran jovencitos, y usaban la magia para atrapar unas cartas normalmente no demasiado terroríficas, ya que algunas, como la de las Burbujas, o Dulce, no eran temibles, precisamente. Por otro lado, los fans la pedían, y seguro que funcionaba en el "target" adecuado, con tan sólo algunos cambios menores, como retocar los nombres y apellidos de algunos de los protagonistas (Madison por Tomoyo, por ejemplo).







Pero en España, por una vez, fuimos más rápidos. Canal Sur compró los derechos de la serie, al menos de su primera temporada, durante la emisión de la segunda, y fue una de las primeras cadenas en emitirla, con considerable éxito. En los otros canales autonómicos donde ha sido emitida también ha triunfado, y la edición del manga de mano de Glénat sólo ha confirmado que, cuando el producto es bueno, las posibilidades de éxito están casi aseguradas.

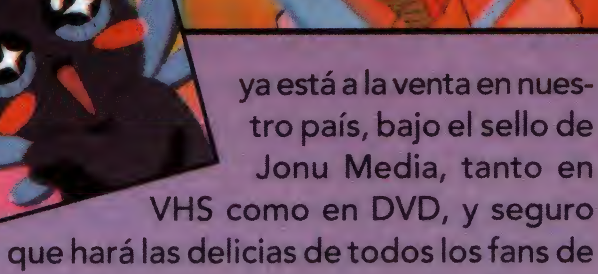
No os dejéis engañar por las portadas rosas, los pétalos de cereza al viento o los modelitos llenos de cintas y volantes de la protagonista: será shojo, será romántico, será ñoño, pero os aseguramos que vale mucho la pena. Al fin y al cabo, es una obra de Clamp.

Autoras: **Clamp**
Diseño de personajes: **Kumiko Takahashi**
Diseño de vestuario: **Mokona Apapa**
Estudio: **Mad House**

LAS PELÍCULAS

Si queréis saber si una serie triunfa en Japón, sólo tenéis que fijaros cuántos productos derivados tiene. No nos referimos al merchadising como llaveros, muñequitos y demás, sino a si ha generado algún OVA o película. Normalmente, los japoneses aprovechan el éxito de sus productos para hacer films para las fechas destacadas, como navidades o la Golden Week –el equivalente a nuestra Semana Santa, aproximadamente sobre las mismas fechas- así que cuando algo triunfa suele haber estreno.

Y éste es el caso de Sakura, cazadora de cartas. Cuando la serie aún estaba en antena, es más, cuando no estaba demasiado avanzada, se estrenó el primer film basado en la serie, con una historia totalmente original pero, como todo el producto, controlado de cerca por las autoras. Esta aventura independiente traslada a Sakura, Toya, Tomoyo, Kero y Yukito a la ciudad natal de Clow Reed, Hong Kong, gracias a que Sakura gana el primer premio de un concurso. Allí tropiezan con Shaoran y Mei Ling que han ido a pasar las vacaciones a casa, y juntos se enfrentan a un misterioso enemigo que parece no saber quién es Sakura, pero que conoce muy bien el poder del creador de las cartas.





Al ser una creación para la gran pantalla, encontramos que la animación está muy cuidada, los personajes han sido diseñados cuidadosamente y en general, los fans de la serie no encontrarán nada en falta. Este primer film ya está a la venta en nuestro país, bajo el sello de Jonu Media, tanto en VHS como en DVD, y seguro que hará las delicias de todos los fans de la serie.



LA CARTA SELLADA.

Los que ya hayáis visto el anime, sabréis que la serie de televisión acaba de una manera muy abierta, no tiene un final definido. ¿Uno de esos finales japoneses tan característicos? Pues no, lo que pasa es que como la serie tenía tanto éxito los productores decidieron dar el toque final en la segunda película de la serie, para que todos los fans fueran al cine para ver el desenlace de la historia. Cierto, Sakura ya es la señora de las cartas en pleno derecho, pero aún han quedado unos cuantos cabos sueltos, sobre todo en el terreno romántico... Con un enemigo que roba las cartas de Sakura, y la protagonista más preocupada en su vida sentimental que en otra cosa, esta película es el broche perfecto para cerrar la historia. Los amantes de la serie de televisión estarán encantados con este film, aunque avisamos: para un visionado independiente, es mucho mejor la primera, no se requieren conocimientos previos.

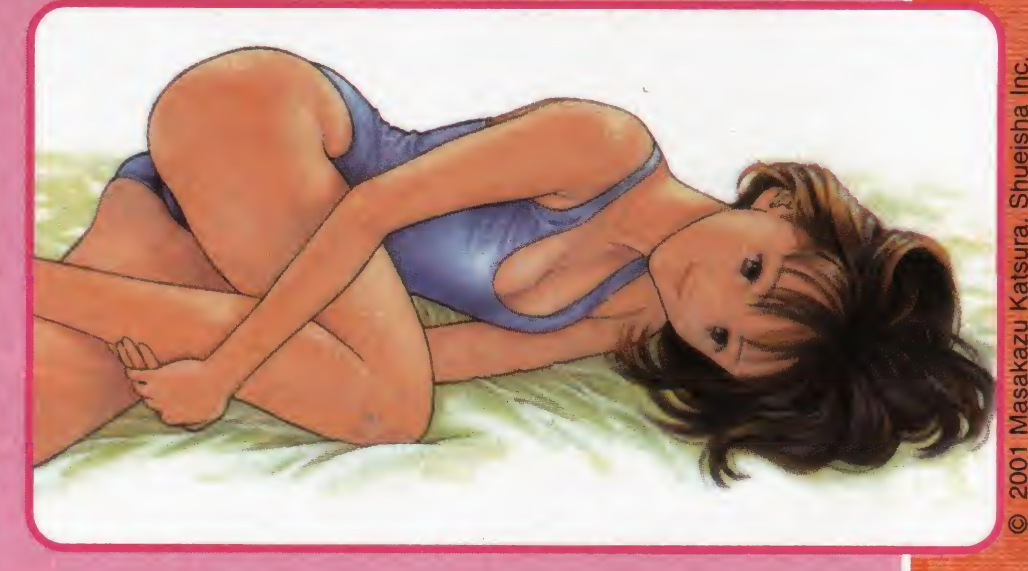


¿sabías que...?

Estrenamos nueva sección aperiódica con datos, curiosidades y cosas divertidas del mundo del manga y del anime. La idea es incluir todo lo que nos llame la atención, ya sea referido a , un autor o a una serie en concreto. Claro que no será una sección muy regular... más bien saldrá cuando tengamos algo con qué llenarla. ^_^

LAS MODELOS DE MASAKAZU KATSURA.





Si hay una cosa que distingue al autor de *Video Girl Ai* es su dominio de la anatomía femenina, y que sus protagonistas tienen una tendencia muy marcada a ir en ropas sugerentes, ya sea por moda o por protagonizar los sueños de los protagonistas. Pero, ¿de dónde saca Katsura todas esas posturas sugerentes? Pues ni más ni menos que de las revistas de idol singers japonesas, publicaciones dedicadas a las nuevas estrellas de la canción o modelos del país que suelen hacer sesiones de fotos de lo más curiosas.

¿CÓMO CONVERTIRSE EN MANGAKA?





Es la pregunta del millón, pero Kosuke Fujishima, autor de *Ah! Mi Diosa* o *¡Estás arrestado!* se acercó al mundillo de una manera muy peculiar. Estaba trabajando para la revista de información de manga *Puff* cuando le tocó entrevistar a Tatsuya Egawa, el autor de *Golden Boy*, que por aquel entonces editaba su manga *Be Free!* en la revista *Morning*. Durante la entrevista por lo visto hubo buen rollo, y Fujishima, ni corto ni perezoso, le preguntó si necesitaba algún ayudante más. A Egawa por lo visto le cayó en gracia su desparpajo, lo contrató... y miradlo ahora.



COLABORACIONES DE LUJO



Wataru Yoshizumi, autora de *Marmalade Boy*, es una mujer simpática y muy sociable. Ha comentado en algunas ocasiones que sale a tomar copas con otras dibujantes de manga, como la autora de *Kodomo no omocha*, pero también es bastante amiga de Naoko Takeuchi, la creadora de *Sailor Moon*. Wataru tiene una hermana casada que vive en Nueva York, y una vez, ella y Naoko fueron de viaje juntas. La relación es tan cordial que Takeuchi le hizo algunos fondos para la serie que tenía en curso, *Somos chicos de menta*.




JUEGO
DE
NIÑOS
Sólo tiene 10 años...
pero no juegues con ella!!!
CADOFICE PABLO LLORENS CANAL 9 TVV
Presentan:
Una película de Pablo Llorens JUEGO DE NIÑOS
Música RAMON GINER · Postproducción & FX JORGE MOCHON · Fotografía JAVIER TOSTADO
Guión PABLO LLORENS · Productores NORBERTO & JOAQUIN NAVARRO
Director PABLO LLORENS
s.a.v.

NUEVA TEMPORADA DE *BUFFY, CAZAVAMPIROS*



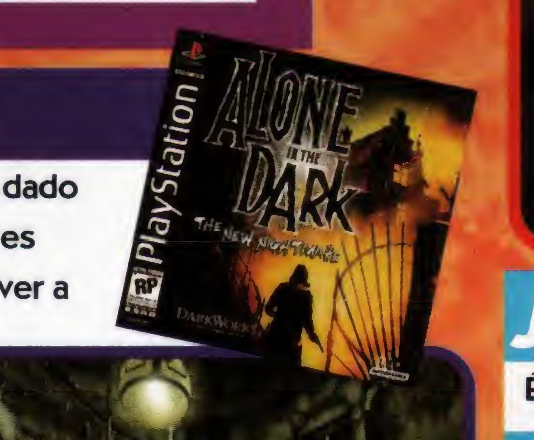
La serie que lanzó al estrellato a **Sarah Michelle Gellar** ya tiene su sexta temporada en antena. Tras un fin de temporada increíble, con muchas sorpresas, sacrificios y muertes inesperadas, los supervivientes deben intentar resucitar a sus muertos (como si de *Dragon Ball* se tratara) y asegurarse de que nadie crea que puede entrar tranquilamente por la Boca del Infierno. Como tampoco queremos chafaros los próximos acontecimientos, y a la esperara de que Canal+ compre las nuevas temporadas, os redirigimos a esta página, http://www.buffyupn.com/watchers.jsp, donde sabréis qué ha pasado, quién se queda y quién se va.

FANTAGHIRO EN VÍDEO



Para los que vierais esta serie en Tele5, cuando la emitían justo antes que *Pokémon*, sabed que esta producción europea ya tiene su primera película a la venta. Basada en un cuento de hadas muy popular en Italia, ya podéis encontrar la cinta en vuestro punto de venta habitual.

ALONE IN THE DARK

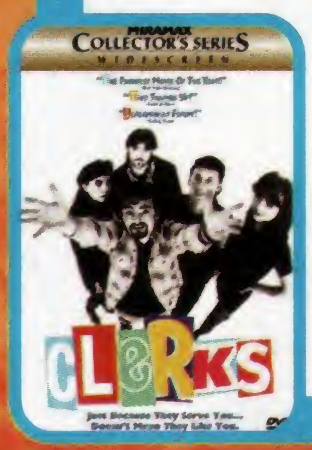


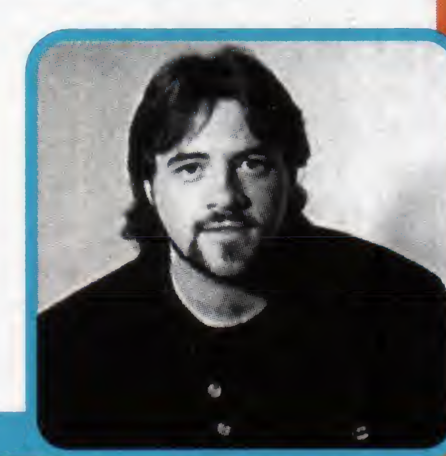
Después del éxito de *Tom Raider*, los productores de cine se han dado cuenta que el mejor modo de atraer a los adolescentes al cine es adaptando videojuegos a la gran pantalla. Mientras esperamos ver a **Milla Jovovich** como la heroína en *Resident Evil*, ahora se anuncia que la nueva sensación en videojuego con bicho (o demonio, que es el caso) ya tiene productora. Nos referimos a *Alone in the dark*, un videojuego para Dreamcast, Playstation y ahora también GameBoy Color. Por lo poco que se ha filtrado del proyecto, seguramente el guión se parecerá más a *The New Nightmare*, la nueva entrega de la saga.



JERSEY GIRL

Éste será el título del nuevo film de **Kevin Smith**, pero se sabe poco más: que si **Ben Affleck** quiere tiene un papel, como en casi todas sus producciones, pero depende A) de que el actor se recupere de su adicción al alcohol, y B) que pue-dacompaginarlo con el papel de *Daredevil* que le ofrece la Fox...





¡¡SI, NENA, SI!!

Mike Myers parece dispuesto a ponerse de nuevo las gafas de **Austin Powers**, el espía internacional más molón, en la tercera entrega de sus aventuras, que cuenta con el subtítulo provisional de *Goldmember* (cualquiera que haya visto las películas de James Bond puede pillar el chiste). El rodaje aún no ha comenzado, pero están buscando a otro actor para el papel de Mini-Yo.





LA PSICOSIS TERRORISTA

Una de las consecuencias directas de los ataque terroristas es la cancelación de muchos proyectos cinematográficos que trataban el tema del terrorismo, o simplemente, que podrían interpretarse como una crítica a los Estados Unidos. Es el caso de *Oficial Assassins*, el film que **Paul Verhoeven** (el director de *Starship Troopers*) estaba rodando en Berlín. Como el guión estaba basado en la guerra fría de los servicios secretos americanos y rusos, se suspende el rodaje porque se cree que el tema no sentaría demasiado bien en las salas americanas. Eso sí, Verhoeven no se arruga, quiere empezar una etapa europea adaptando un libro ruso que le ha recomendado su hija...





HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

Es casi imposible no haber oído hablar del último fenómeno literario infantil de los últimos años. Nos referimos a la obra de la escritora inglesa **J.K. Rowling**, que ha creado al joven Harry Potter, un niño huérfano, criado por sus desagradables tíos, que cuando cumple diez años recibe una noticia inesperada: acaba de ser admitido en la prestigiosa escuela de magia y hechicería Hogwarts. Y eso no es todo: no sólo tiene poderes mágicos, sino que además es toda una leyenda en el mundo de los magos, al ser el único ser que sobrevivió al ataque de Lord Voldemort.

La primera entrega de las aventuras de Harry, *Harry Potter y la piedra filosofal*, ya está lista, a punto de ser estrenada en Estados Unidos el próximo 16 de noviembre (el 30 de noviembre en nuestro país). Por lo que se ha podido ver se ha respetado al máximo el libro, haciendo una adaptación totalmente fiel del original. El papel de Harry, que se disputaban todos los niños actores de habla inglesa, al final ha caído en las manos del casi desconocido **Daniel Radcliffe** (*El sastre de Panamá*), que tiene ante sí el reto de dar vida al joven mago más popular del mundo. Además, en sus aventuras le acompañan su amigo Ron Weasley (**Rupert Grint**) y Hermione Granger, papel interpretado por **Emma Watson**.

Pero entre el personal docente de Hogwarts también encontramos caras conocidas, como **Richard Harris** (el anciano emperador de *Gladiator*) en el papel de Albus Dumbledor, el director del colegio, o **Alan Rickman** (*Héroes fuera de órbita*) como Severus Snape, papel que en principio se dijo que rechazó **Tim Roth** para ponerse a las órdenes de **Tim Burton** en *El planeta de los simios*.

Los rumores que han envuelto esta primera entrega son muchos y variados, desde que la escritora rechazó a **Haley Joel Osment** (el niño de *El sexto sentido* y protagonista de *A.I*) porque quería que Harry fuera británico, o que **Spielberg** confiesa estar muy interesado en el proyecto, pero que dado a dirigir él quiere la tercera parte, *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* porque le gusta mucho más que las dos primeras aventuras. Pero el caso es que desde hace poco más de un mes podemos disfrutar en nuestras pantallas de cine de los primeros tráilers del film, y hay que confesar que la película tiene muy buena pinta: desde el acierto en escoger los personajes a la cantidad de detalles que nos recuerdan al libro, sólo tenemos una duda, ¿serán tan espectaculares los partidos de quidditch cómo los narran los libros?



AUTORA: J.K. ROWLINGS
DIRECTOR: CHRIS COLUMBUS
GUIÓN: J.K. ROWLINGS Y STEVEN KLOVES
INTÉRPRETES: DANIEL RADCLIFFE, EMMA WATSON, RUPERT GRINT.

Minami

GLAY

Éste grupo de Hakodate (Hokkaido, Norte de Japón) se creó en 1988 cuando Takuro (guitarra, piano, compositor y líder) dejó su antiguo grupo, Guestapo, para formar junto a su amigo de universidad, Teru (vocal) un nuevo proyecto. Enseguida entró otro guitarrista que procedía del grupo Ari y que se llamaba Hisashi. Con algunos amigos que completaban la formación empezaron a trabajar. Pronto acabaron los estudios y se fueron a Tokyo para dedicarse al completo en este proyecto, eso era en 1990. Editaron varias maquetas que vendieron rapidamente, pero tenian problemas con algunos componentes, entonces se cruzaron con un grupo llamado Pierrot (no confundir con el de Kirito y cia.) donde había un bajista que enseguida llamo la atención a Takuro, y fue convencido para unirse al proyecto. Se llamaba Jiro, y con su incorporación, el grupo empezó a destacar en el mundillo, hasta tal punto que Yoshiki decidió unirlos a su sello Extasy Records en 1993. Su etapa como indies acabo en 1994 con la edición del single debut "Rain" que produjo Yoshiki.



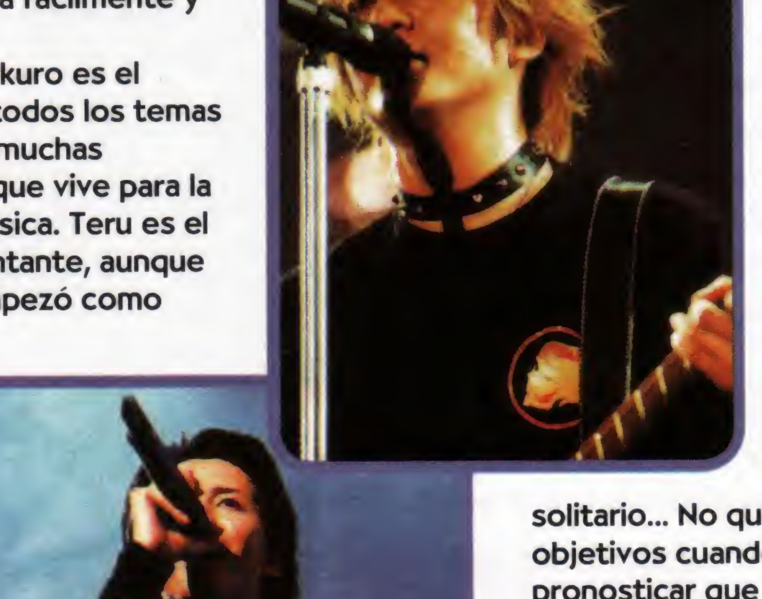
Este tema tiene el estilo característico de Yoshiki, y Glay recibió influencias de ese estilo a partir de ese momento, viéndose plasmadas luego en forma de destellos en varios temas posteriores, pero cada tema nuevo era una paso mas hacia un estilo más particular. La voz de Teru se fue acomodando (siendo famosos ya esos gemidos tan peculiares.... uuuh, huh!), el sonido compenetrado de las guitarras de Hisashi y Takuro se reconocían con facilidad... se estaba gestando el estilo propio del grupo. A partir de ahí todos los trabajos de Glay, producidos la mayoría por Takuro, han tenido un éxito cada vez mayor, siendo de los más populares en Japón, y congregando en sus conciertos miles de personas (el record esta en 200 mil). Su popularidad ha llegado al punto de comercializar productos como fideos instantáneos, botellas de té frío, móviles...todo bajo el nombre de GLAY. Suelen hacer giras muy largas y completas, montando grandes exposiciones (Expo) con material relacionado con la banda.

Glay (pronunciado "guree", "gris" en cristiano) tiene un estilo de música característico y aunque en un principio te puede resultar un estilo repetitivo en sus temas, a medida que se va escuchando se encuentran detalles que diferencian los temas entre sí. Siempre enfocado a un estilo Pop Rock, y con variaciones en sus baladas o en sus temas más rápidos y eléctricos, pero en todo caso es un estilo bastante comercial que entra fácilmente y se pega a la mínima.

Hablemos de los componentes. Takuro es el cerebro del grupo, compone casi todos los temas y toca la guitarra y el piano. Tiene muchas influencias occidentales y parece que vive para la música. Teru es el cantante, aunque empezó como batería. Está divorciado con dos hijos y su actual novia es Ami de Puffy. Su voz destaca por poder llegar a unos tonos bastante altos y capaz de ahogarla sin perderla, y los ya mencionados gemidos que ya son imitados por otros cantantes que han sido influenciados. Hisashi es el miembro más tímido e introvertido, su aspecto es mas sofisticado que el del resto, y es el que más fans acapara. Sus solos de guitarra son agradecidos siempre en cada tema, y se compenetra bien con Takuro. Jiro es el bajista, es el mas alocado e infantil, aunque se acaba de casar. Digamos que es el miembro simpático y fresco que compensa la sobriedad del grupo.







Glay es un grupo ya consagrado en su país, son muchos años y lo curioso es que los miembros, a parte de Takuro que es más expeditivo, no han tenido curiosidad por iniciar sus carreras en solitario... No quiero amargar a nadie, pero es difícil marcarse objetivos cuando ya lo has conseguido casi todo... y da pie a pronosticar que es fácil de que el grupo esté en su fase final... aunque eso nunca se sabe. Pero se intuyen varias cosas, puede que se separen en poco tiempo para trabajar solos, y/o que experimenten en cosas nuevas y diferentes para motivarse. Que quede claro que esto es solo una opinión personal...

Esto es todo por esta vez, os dejo con la discografía y os cito par mes que viene, a disfrutar!

 Pako

ALBUMS:
- Hai To Daiyamondo (Indie-Extasy Records) 94/05/25
- Speed POP 95/03/01
- Beat out! 96/02/07
- Beloved 96/11/18
- Review-Best of Glay 97/10/01
- Shine (Instrumental) 98/07/23
- Pure Soul 98/07/29
- Heavy Gauge 99/10/20
- Mirai Nikki The -Future Diary- On The Film Official Soundtrack 00/09/06
- Drive-Glay Complete Best (2cd's) 00/11/29

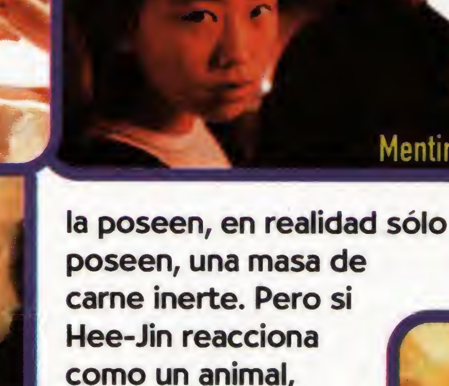
SINGLES:
- Rain 94/05/25
- Manatsu No Tobira 94/06/15
- Kanojo no "Modern..." 94/11/16
- Freeze My Love 95/01/25
- Zutto Futari de... 95/05/17
- Yes, Summerdays 95/08/09
- Ikiteku Tsuyosa 95/11/08
- Glorious 96/01/17
- Beloved 96/08/07
- A Boy~Zutto Wasurenai 96/11/11
- Kuchibiru 97/05/14
- However 97/08/06
- Yuuwaku 98/04/29
- Soul Love 98/04/29
- Be With You 98/11/25
- Winter, Again 99/02/03
- Survival (video single)99/05/19
- Kokodewa nai, dokoka e 99/08/25
- Happiness Winter Mix 99/08/25
- Mermaid 00/07/19
- Tomadoi/Special Thanks 00/08/23
- Missing You 00/11/15
- Global Communication 01/04/25
- Stay Tuned 01/07/04

VIDEOS
- Video Glay (clips) 95/05/17
- Video Glay 2 (clips) 96/05/02
- Mugen No Deja vu (live) 97/01/29
- Hit the World (live) 97/12/03
- Video Glay 3 (clips) 98/02/04
- Pure Soul Tour 98 (live) 98/08/05
- Summer of 98 Pure Soul in STADIUM (live) 98/12/09
- Dome Tour Pure Soul 1999 (live) 99/07/07
- Video Glay 4 (clips) 00/04/05
- EXPO '99 Survival LIVE in Makuhari 00/07/31

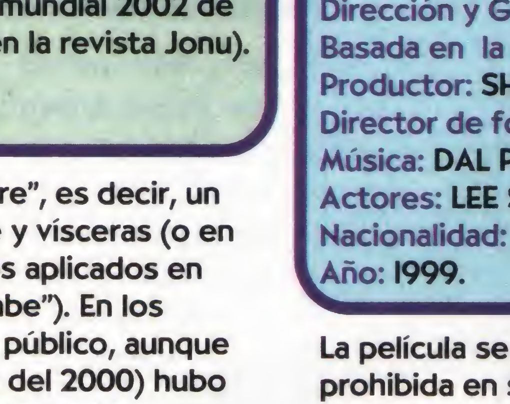


ASIAN CULT: *LA ISLA, MENTIRAS*

Bienvenidos otro mes más al apasionante mundo paralelo del cine. Dónde conviven las más locas fantasías... Tan ajenas a nosotros que nos parecen exóticas y tan cercanas al manga que fluyen a través suyo o, directamente, se basan en él. Mi intención en esta sección es hablaros de esos filmes perdidos, de esas películas que jamás llegarán a las salas de exhibición españolas... Países como Taiwan, Corea o Hong Kong tienen filmografías impresionantes, que las distribuidoras españolas se niegan a traernos, otra vez más, como en Acid Smile, gritad: "¡Atajo de anacolutos!".Sin embargo, este mes, haremos una excepción. No todas las distribuidoras de cine se portan mal con nosotros, entre agosto 2001 y septiembre 2001 se han estrenado dos películas espléndidas que merecen un glorioso comentario, para que las conozcáis y no os pasen desapercibidas, estos comentarios sólo son posibles en una gloriosa revista como es *Jonu.* Empecemos: he escogido comentar las dos películas, a la vez, porque son las dos caras de la misma moneda... Ya veréis.



Mentiras.



LA ISLA (SEOM).
Ficha técnica:
Dirección y guión: KI-DUK KIM.
Productor: EUN LEE.
Director de fotografía: SUH-SHIK HWANG.
Música: SANG-YOON JEON (parece el nombre de un electrodoméstico , pero no lo es).
Actores: JUNG SUH Y YOO-SUK KIM (seguro que es pariente del director, ¡cuánto enchufe!).
Nacionalidad: COREA DEL SUR (Los mismos del mundial 2002 de fútbol, señores que compran el Marca , compren la revista Jonu).
Año: 2000.
Distribuidora española: GOLDEN.

Estamos ante una película rica en contenidos "gore", es decir, un film en el que al director le gusta mostrar sangre y vísceras (o en este caso cruentas escenas de pesca, los arpones aplicados en ciertos sitios hacen daño, es lo que dice "elquesabe"). En los festivales donde se ha exhibido ha maravillado al público, aunque en Venecia y en Sitges (donde pasó en la edición del 2000) hubo alguna señora que se desmayó al no poder aguantar tanta atrocidad. La película nos muestra, con una sugerente fotografía, lo que ocurre en un pequeño lago, donde los pescadores van a pescar y a relajarse del estrés del trabajo y la vida urbana. Es allí donde una mujer llamada Hee-Jin regenta un negocio de alquiler de casas flotantes para pescadores. Hee-Jin es el arquetipo de mujer criada en la sumisión, enjaulada ,como un animal salvaje ,en un mundo de pobreza, y ha decidido comportarse como tal. Ha abandonado la capacidad de comunicación humana para adoptar el comportamiento típico de los animales: sus únicas motivaciones son procurarse un sustento, aunque para ello deba vender su cuerpo a algunos de los pescadores. Sus sentidos se han agudizado como los de un animal, pero su mente racional está ya muy lejos. Los pescadores que la poseen, en realidad sólo poseen, una masa de carne inerte. Pero si Hee-Jin reacciona como un animal, claramente, llega un punto en que necesita buscar el placer sexual, y parece encontrarlo en Hyun-Shik, un hombre que llega al lago para intentar olvidarse de un horrible crimen que ha cometido. A partir de aquí la película deriva hacia una fábula de encuentros y desencuentros amorosos: donde el amor es dolor, y el dolor llega a ser obsesión. Y llega a generar una pasión sin límites morales.

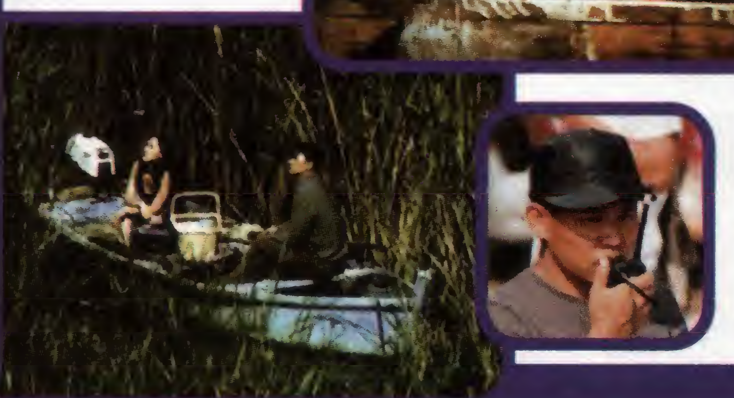
El sadomasoquismo latente en esta bella historia llega a cotas más explícitas, si cabe, en *Mentiras* (*Gojitmal*).

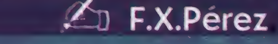
MENTIRAS (GOJITMA)
Ficha técnica:
Dirección y Guión: JANG SUN WOO.
Basada en la novela: *TELL ME A LIE* DE JANG JUNG II.
Productor: SHIN CHUL.
Director de fotografía: KIM WOO HUYNG.
Música: DAL PALAN.
Actores: LEE SANG HYUN Y KIM TAE YEON.
Nacionalidad: COREA DEL SUR.
Año: 1999.

La película se promociona , hábilmente , alegando que fue prohibida en su país por considerarse pornográfica... Y los libros de Jang Jung le llevaron a ser juzgado y sentenciado. El paralelismo con *La Isla* es evidente , estamos ante otra relación destructiva donde el amor es suplido por un deseo , un anhelo, infinito que devora lo que encuentra a su paso. En este caso, los tabúes morales que nos inculca , ya de pequeños, la sociedad. La relación entre "Y" y "J" (que es como se llaman los protagonistas) no necesita de comunicación verbal. Al igual que con la pareja protagonista de *La Isla*, la necesidad de contacto con el otro es tan elevada, que , una respiración alterada , un gesto o una mirada insinúan, o dicen ,muchas más cosas que las que se pueden decir con palabras. En este caso, "J" sólo puede excitarse experimentando el dolor... "Y" le complace porqué ha decidido que "J" es su compañero sexual ideal, pese a ser un hombre casado. Pero , como todos sabemos , la búsqueda del placer es una droga, cada vez necesita más. Y si hablamos de una relación, como ésta, sadomasoquista, hablamos de que el dolor tiene que ser cada vez más grande. Un dolor, que al final de la película, no es sólo físico, sino que se vuelve de naturaleza psicológica y sirve para que se destruya, más allá de la carne, la vida que tenían establecida, previamente, ambos protagonistas. El mayor logro de *Mentiras* es las escenas en que el rodaje se alarga, para mostrarnos, más allá de la historia de la película, las sensaciones reales de los actores que interpretan el film (ambos inexpertos) y que experimentan entre escena y escena. Ejemplo, vemos una paliza que recibe Kim Tae Yeon en la película, y a continuación vemos, la cámara aún filma, que le dolió de verdad, y lloró. Fascinante. Venga, al cine a verlas.



La Isla.





F.X.Pérez

Miguel de la Torre

Juego de Niños

VÍDEO

GUIÓN Y DIRECCIÓN: PABLO LLORENS
MÚSICA: RAMÓN GINER
POSTPRODUCCIÓN Y FX: JORGE MOCHON

El nombre de Pablo Llorens está empezando a sonar y mucho entre los aficionados a la animación en España. Es el responsable de los anuncios de la familia García, los que nos enseñan y animan a aceptar el euro, pero además Llorens ha hecho otros trabajos. Ahora nos presenta su primer largometraje de animación.

Juego de niños es la historia de una niña, Sara, la única superviviente humana de un terrible ataque alienígena. Para sobrevivir, la protagonista decide aliarse con los supervivientes de otras especies para enfrentarse al invasor...

Esta es la sinopsis rápida del primer largometraje de Pablo Llorens, que desde que en 1994 ganó el premio del público por *Gastropotens II: Mutación tóxica* ha seguido cosechando éxitos, como el corto *Caracol, col, col* que ganó el premio al mejor cortometraje en los Goya de 1995.

Este licenciado en Bellas Artes tiene una cosa muy clara, y es que la animación no es un medio exclusivo para tratar historias infantiles o situaciones cómicas: se trata de un buen medio para narrar todo tipo de historias. Su especialidad es la plastelina, y en este *Juego de niños* demuestra que bien utilizada es un buen medio para crear todo tipo de situaciones, efectos especiales y en general cosas que con actores de carne y hueso costarían millones y seguramente no quedarían tan bien.





En esta producción de Llorens (que por cierto, acaba de montar su propia productora) se aprecia una marcada influencia manga, tanto en estética como en narración (hay algunas escenas muy parecidas a la animación japonesa), así como referencias a películas y series de culto como *Star Wars*, *Independence Day* o *Terminator*. Así que no os dejéis disuadir por el título, o por la edad de la protagonista, porque la verdad es que este film es de todo menos infantil. Ya me diréis, con ataque alienígena incluido... (ya lo demostró Aardman Animations com *Chicken Run*, por ejemplo).

Presentación del Proyecto FXGRAFIC

Si esto fuera América, yo diría:"¡Por fin. Nace una editorial independiente, con vocación de luchar contra las Majors, de llevaros a vosotros, los lectores, los mejores productos, ajenos a los intereses mercantilistas de una industria que se muere por falta de ideas!".Pero esto no es América (tampoco es Japón), ni somos tan espectaculares en la manera de hablar, ni nuestro mercado nos permite tomar ciertas decisiones que allí sí son posibles. Por lo tanto, en esta presentación, procuraré ser moderado y decir las cosas como son. He detectado que las grandes editoriales de cómic de España nos ofrecen productos que están, claramente, encasillados en los géneros preestablecidos que se sabe que venden. No hay una alternativa cierta, salvo, quizá, la que ofrece Ediciones La Cúpula. Tampoco hay productos que, relacionados con el cómic, lleguen más allá del simple tebeo o revista. Estoy seguro de que hay un gran núcleo de lectores, que, motivados por su interés hacia este arte llamado cómic, buscan un producto que les ayude a profundizar en él. A saber más. A conocer la verdad latente detrás de la industria, la verdad latente detrás de los autores. A ellos va dirigido este proyecto, a ellos y a los aficionados al cine, que buscan después de ver sus películas preferidas, un análisis detallado de las mismas, de sus directores, actores y guionistas para tener referencias. Para saber más sobre sus mitos. Fxgràfic os va a satisfacer a todos: Vamos a crear una colección de libros para que todos aprendamos más sobre lo que nos gusta, el cine y el cómic(en todas sus expresiones: americano, europeo, español y japonés: el MANGA!). No nos engañemos, somos pequeños, y que crezcamos depende de vosotros. Si nos dais soporte, y eso podéis hacerlo comprando nuestros productos o enviando ideas a fxgrafic@lycos.es, os ofreceremos una alternativa a lo que existe, una alternativa pensada para los que quieren más. Más conocimientos, más emociones, más lecturas. A todos nos gusta leer. Hagamos del mundo editorial, un mundo de ensueño donde cada lector encuentra lo que siempre había deseado, un producto a su medida. Fxgràfic os ofrecerá una cuidada selección de libros, que podría derivar en una cuidada selección de cómics. Dependerá de vosotros. Lo que os podemos prometer es que compartimos vuestra pasión por el cómic y el cine(y las demás artes) y eso se va a notar. No todos os pueden prometer esto. Gracias por leer este artículo. ¡El primer libro ya a la venta!.





¡No desesperéis!Ya llega el número 2 de la Colección Arte Secuencial.

KEVIN SMITH:DEL CINE AL CÓMIC

¡Por fin un libro de vuestro director de cine favorito!

FXgràfic UNA NUEVA FORMA DE ENTENDER EL CINE.

los más...

...vendidos

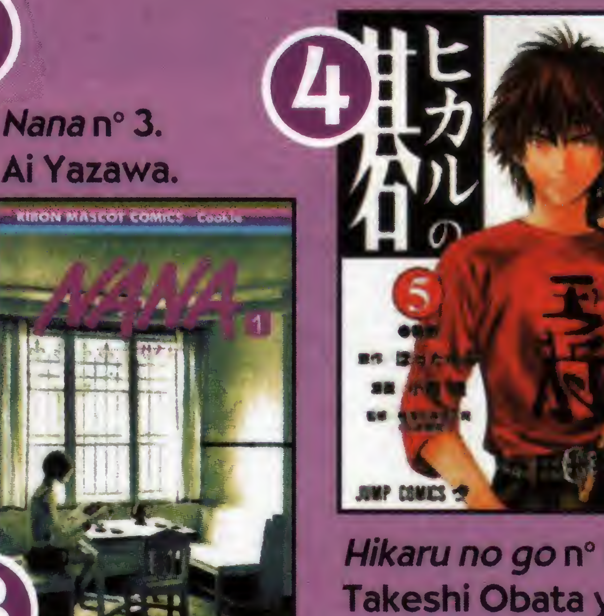
Como el mes pasado, queremos que estéis al día sobre lo que más se vende en Japón. El listado de este mes lo hemos extraído de la revista **Animedia**, en concreto del número 8, y como veis tampoco hay muchas novedades, conocemos la mayoría de estos mangas.



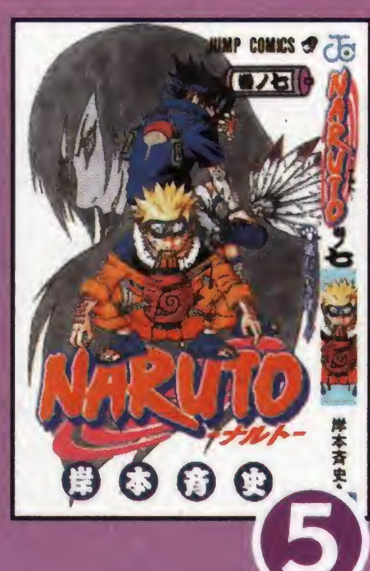
1 *Vagabond* nº 11. Takehiko Inoue.

2 *Initial D* nº 21. Shuichi Shigeno.

3 *Nana* nº 3. Ai Yazawa.



4 *Hikaru no go* nº 12. Takeshi Obata y Yumi Hotta



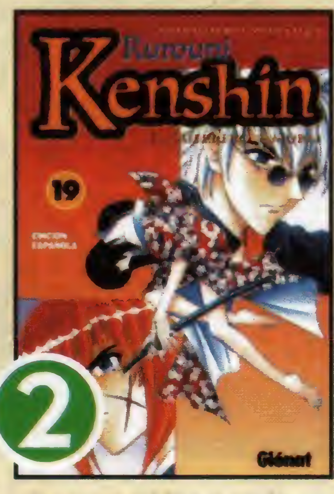
5 *Naruto* nº 7. Masashi Kishimoto.

...leidos

Listado de Comics Aventura. Rambla de Guipuzcoa 13 Barcelona.



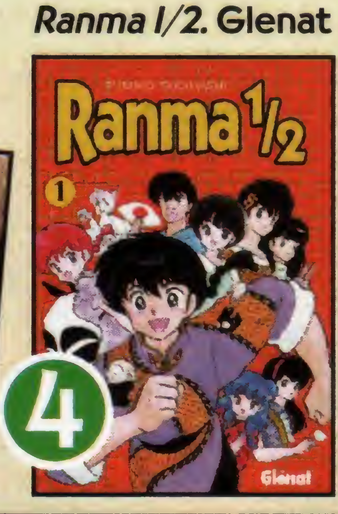
1 *Sakura Cazadora de Cartas.* Glenat



2 *Rouroni kenshin.* Glenat



3 *Berserk/Please save my earth.* Mangaline



4 *Ranma 1/2.* Glenat



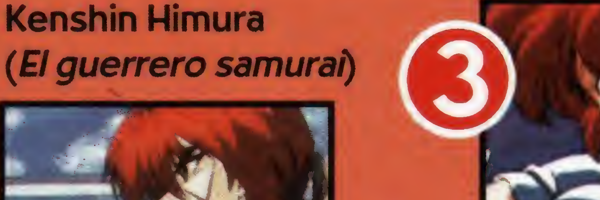
5 *Somos chicos de menta.* Planeta De-Agostini

...queridos

A la espera de que con vuestras cartas hagáis cambiar (o no) el ranking, este mes hemos vuelto a hacer la encuesta en redacción, para ver cómo seguían las cosas. No hay quien mueva a Sakura del primer puesto, pero sí ha habido algunas sorpresas...



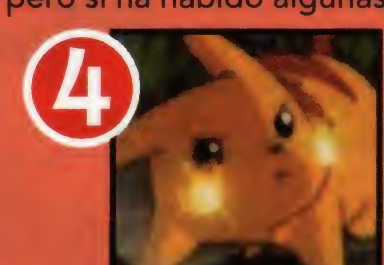
1 Sakura Kinomoto (*Sakura, la cazadora de cartas*)



2 Kenshin Himura (*El guerrero samurai*)



3 Ranma Saotome (*Ranma 1/2*)



4 Pikachu (*Pocket Monsters*)



5 Conan Edogawa (*Detective Conan*)

...vistos

1 *Card Captor Sakura*



2 *Golden Boy*

3 *Jin Roh*

Además, este mes incluimos el anime más vendido en España, para que veáis cómo es el mercado de este país.

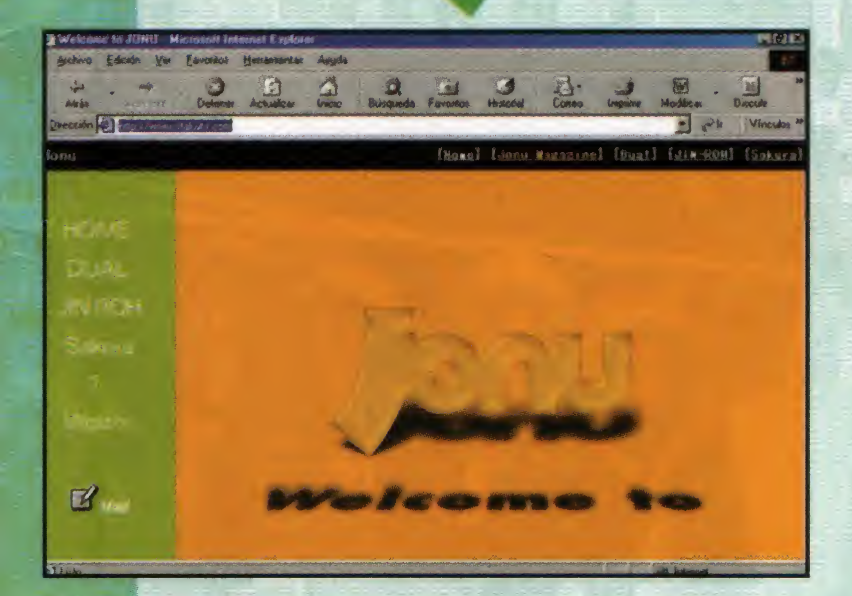
información en español

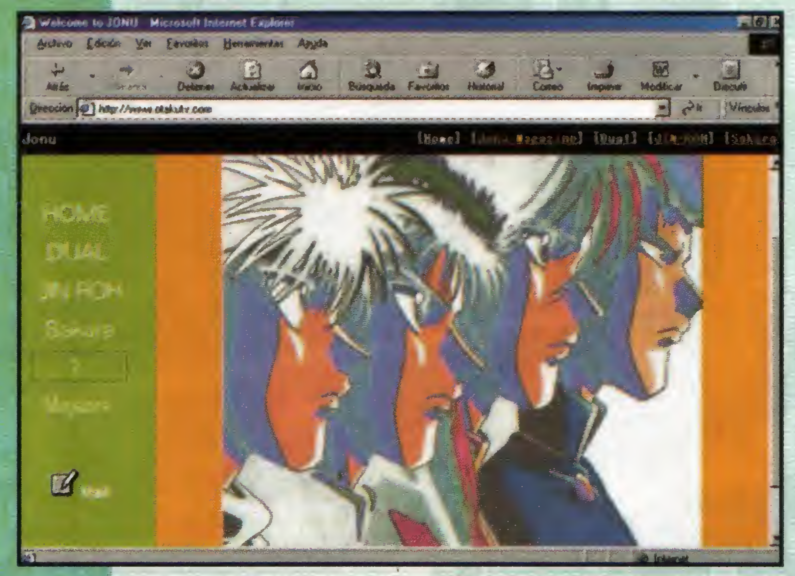
@ OTAKUTV.COM

http://www.otakutv.com

Ésta es la dirección provisional de nuestra página web, un lugar donde podréis estar al día sobre las novedades de *Jonu Magazine*, los temas de los próximos números, avances de contenidos, promociones, concursos, etc. Además, también encontraréis información sobre los lanzamientos de Jonu Media, tanto de las series ya a la venta como de las que se ven en el horizonte. ¡Y por supuesto, también hay una dirección de e-mail para que nos hagáis llegar vuestras cartas!





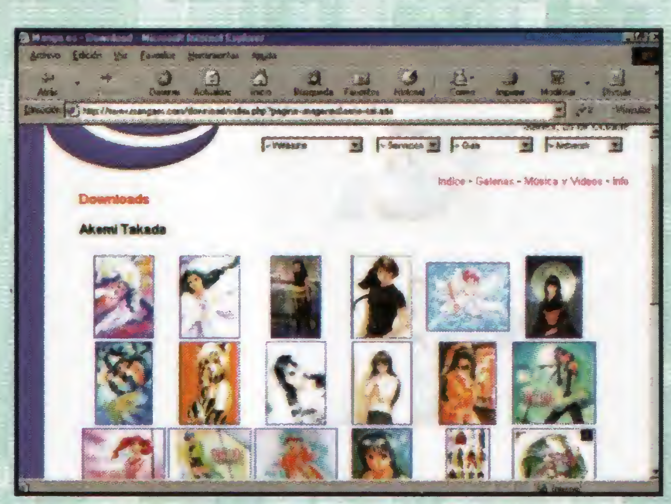


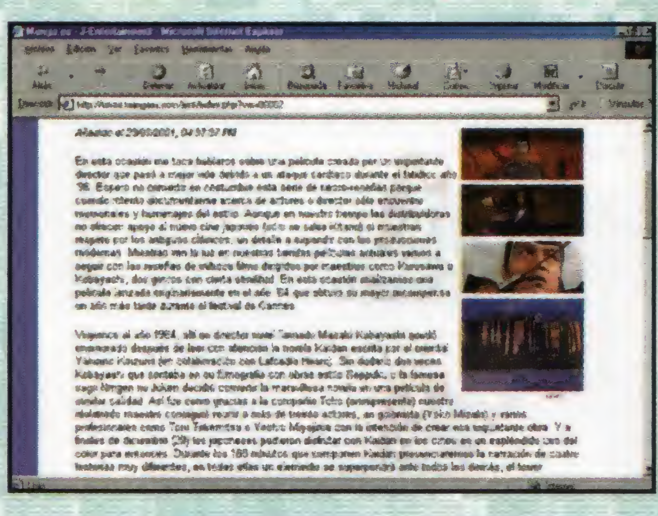


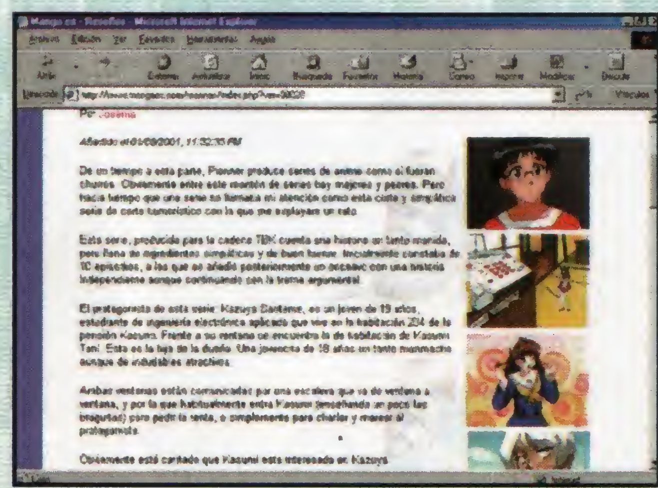
@ MANGAES

http://www.mangaes.com

Si quieres estar al día de las últimas noticias, conocer las novedades y estar al tanto de las series de más éxito fuera de nuestro país, ésta es tu página. Aparte de la estupenda sección de noticias, que se actualiza con mucha periodicidad, hay una completa sección de reseñas, tanto de manga de importación, anime o libros de ilustraciones, una sección de Download para que puedas bajarte música e imágenes, y una sección muy interesante, con reseñas y comentarios sobre cine japonés o mitología del país del Sol Naciente. Además, y para rematarlo, están las páginas web de *Mangaes Network*, que incluye desde letras de canciones a una página de *Card Captor Sakura* u otra consagrada a Maaya Sakamoto, la dobladora de Hitomi en *Escaflowne* y una famosa cantante.









2001 Zahara Medina, Mangaes.





@ MANGALINE

http://www.mangalinecomics.com

La última editorial de manga que se ha sumado al mundillo editorial español tiene una página web digna de visita. Para empezar, podéis visitarla para conocer un poco mejor esta nueva empresa, sus novedades y próximos lanzamientos. Pero esta web no sólo está dedicada a sus novedades, sino que mantiene una sección de noticias y un foro de opinión, donde podéis entrar y no sólo "charlar" con otros otakus, sino dejar vuestras dudas y consultas a los editores, que suelen responder de vez en cuando. Una web activa, dinámica y que te ayuda a estar al día.

VII SALÓN del MANGA

Del 26 al 28 de octubre, los otakus y fans del manga y anime en general tenían una cita ineludible en L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona. El Salón del Manga (y del videojuego, que también había algo de eso) ya se ha consolidado como uno de los actos más importantes de todo el año: sólo hay que ver cómo las editoriales concentran sus novedades para estas fechas.

Si hay algo que ha caracterizado esta edición, han sido las colas. El viernes por la mañana fue, como cada año, un día tranquilito, donde podías acercarte -más o menos-, a los escaparates de las tiendas, pero por la tarde ya empezaban a darse indicios de que las previsiones para este año se desbordarían. Tras una tarde de viernes muy concurrida, la verdadera avalancha llegó el sábado. Tradicionalmente es el día de más asistencia, no sólo por los dos concursos organizados (el de disfraces y el de karaoke), sino porque quien fuera disfrazado entraba gratis y es el día ideal para quedar con amigos, conocidos y conocer gente nueva. Eso sí, por lo visto todo el mundo tuvo la misma idea y la mañana de ese día la cola de otakus que esperaban pacientemente para comprar su entrada era realmente impresionante. No nos atrevemos a hacer una valoración de la asistencia, pero estamos seguros de que se han superado los 35.000 visitantes de la pasada edición. ¿Y qué había en el Salón? Aparte de los stands de venta al público, donde se podían adquirir todas las novedades de esta edición, merchandising, posters y libros de ilustraciones de la artista invitada, Akemi Takada, este año se contaba con la presencia del consulado japonés de Barcelona y la asociación Wa Rei Ryu, dedicada a la cultura japonesa, que nos mostró una exhibición de algunas de las artes ancestrales de ese país, como la ceremonia del té o artes samurais. Y como cada año, mucho ambiente, disfraces originales, mucho desparpajo en el karaoke y acalorados debates en las mesas redondas. Y la presentación oficial de JONU MEDIA En resumen, todo un éxito.




MED

Estábamos un poco preocupados porque creíamos que para este segundo correo casi no habría cartas. Ya fue bastante difícil hacer el del número 1, pero temíamos que no nos llegaría nada antes del cierre. ¡Que equivocados estábamos! Aunque sea por mail, tenemos muchas, muchas cartas! Vayamos a ello.

Lucía Rodríguez

Nos alegramos mucho de que Lucía hiciera caso del consejo de su amiga y se comprara la revista, ¿para qué están, sino, los colegas? Apunto tu voto para *Fushigi Yugi*. Sobre tu pregunta de si *Dual* va a salir sólo en DVD, la respuesta es que no. El DVD es el formato del futuro, nadie lo duda, pero también sabemos que muchos de vosotros no tenéis reproductor, o que no os va bien gastaros el dinero del DVD, por muchos extras que incluya. Así que tranquila, todos nuestros lanzamientos serán en VHS y DVD. Un besito y espero que te siga gustando la revista.

Roci

Si te enganchaste sólo con ver el primer capítulo de *Dual*, no te pierdas los siguientes capítulos. La serie la puedes adquirir en tiendas especializadas, grandes almacenes y grandes superficies. Tampoco no te pierdas *Fushigi Yugi*. El mes que viene regalaremos el primer capítulo, así que ves ahorrando. ^_^ Es una historia muy adictiva porque combina muy bien los amoríos de los protagonistas, los chicos guapos, la acción trepidante, las intrigas palaciegas y un humor desbordante que seguro que os gusta. Y dentro de poco, más series, pero como aún no podemos confirmarlas...

Zell 1 (Albacete)

Este pobre otaku nos cuenta que tiene auténticos problemas para encontrar anime en su ciudad. No es un problema aislado, los que vivimos en las grandes ciudades no nos damos cuenta de la suerte que tenemos en este sentido: vosotros tenéis que contar con el buen rollo de algún quiosquero y poco más, así que la solución pasa, como dices, por la venta por correo. Hay muchas tiendas, pero puedo decirte dos que sé que funcionan: son Chunichi (www.chunichi-comics.com) o Continuarà, en la Via Laietana 29, 08003 de Barcelona (o envía un mail a enric@intercom.es). ¡Suerte!

Natzaret

Y otro voto a favor de *Fushigi Yugi*, pobrecita *Boys Be*, todos parecéis tener muy claro qué queréis ver primero... Ya somos conscientes de que los otakus no sois ricos, ya (¿qué te crees que somos nosotros ^_^?), pero la idea de regalar el primer capítulo de una serie no es para poneros los dientes largos, sino para que tengáis una muestra del anime. Míralo de otra manera, ¿cuántas veces has tenido que comprarte una cinta entera sin saber si lo que ibas a ver te gustaría? Así, al menos, has visto un capítulo y puedes saber si te interesa comprarte la primera cinta (o sea, tres capítulos más en el caso de un VHS y cuatro en el de un DVD). Y además, así puedes ver un poco de todo, como la cinta es de regalo puedes ver animes que, de otro modo, seguramente ni te plantearías comprar. Un besito.

Alberto

Bueno, a ver... La idea de la revista es regalar sólo el primer capítulo de una serie, si te gusta y quieres tenerla completa tendrás que comprártela, sorry. Con el CD hemos intentado hacer algo así como una revista virtual, con contenidos ordenados por temas, no un volcado a saco de todo el material; además, sólo se pueden incluir materiales licenciados, en ningún caso MP3 enteros, o vídeos de los que no tengamos los derechos, por eso los contenidos que podemos incluir sin problemas legales son limitados. ¡¡Pero lo que más me ha sorprendido de tu mail es que pides *Boys Be*!! De momento eres el único. Pero no te preocupes, aunque al final gane *Fushigi Yugi*, *Boys Be* caerá, tranquilo.

Patas aceituno (¿de verdad tienes ese nick?)

¿La revista es muy shojo? Hombre... creo que si el 50% se dedica al shojo, eso quiere decir que el otro 50% está dedicada al shonen, que es lo justo, ¿no? Hay muchas chicas a las que les gusta el manga, y en estos momentos lo que más hay en antena es de este género, por algo será. De todos modos esto suele ir un poco por números, este mes por ejemplo hablamos de *Sakura* y *Sailor Moon*, pero el mes que viene hay mucho más shonen, depende un poco del mercado y de lo que nos pidan los fans, así que no desesperes tan pronto. ^_^ Otra cosa que no me queda clara, ¿qué quieres decir cuando comentas que te dan mal rollo las puntuaciones de los artículos? Es meramente informativo, no tienes ni por qué hacer caso ni estar de acuerdo, ni mucho menos: es la opinión personal del articulista. Y supongo que decirte a estas alturas que sí editamos la peli de Sakura no tiene mucho sentido... seguro que ya la tienes y todo. Un beso.



Dibujo de Seijuro Hiko

Y aunque no hayamos podido contestar a sus mails por falta de espacio, gracias a Angel, Kenshin (que también pide *Fushigi Yugi*, qué curioso ^_^), Nafai (el mes que viene hablamos de *Metrópolis*, tranquilo), Otaku05, Tere (gracias por tus elogios, nos harás poner colorados), Toni (siento lo de que no puedas grabarte las imágenes del CD, cuestiones legales), Gerardu Lopez, Ddlgold, Liber (los DVD ya están en el mercado, ¿los has visto?), Rubén (¡otro fan de *Boys Be*!), David (este mes ya tienes boletín de suscripción).

¡¡Hasta el mes que viene!!

Eulàlia Dolz

CONTACTOS

Gracias a Sakura inauguramos esta nueva sección, donde podéis anunciaros o poneros en contacto con otros fans del manga. La primera es Sakura Kinomoto, de 15 años, que quiere anunciar su club de fans de *Card Captor Sakura*. Se llama "CCS el manga de todos", y si le escribís a esta dirección, Sakura Kinomoto , Urb. Sport Aljarafe calle el recreo nº 25, Tomores 41940, Sevilla, por 100 pesetitas mensuales de nada (dentro de poco unos 0,6 euros), recibiréis una revista mensual, posters, un carnet, regalos de bienvenida, etc. Ah, y apuntamos tu interés por Wataru Yoshizumi, la autora de *Marmalade Boy*: verás como pronto le dedicamos un artículo. Besitos.

Burto es un gran fan de *Digimon* y *Serial Experiments Lain*, que quisiera cartearse por mail (¿existe la palabra e-mailearse?) con fans del manga y el anime sobre 14 o 15 años que les guste *Kenshin*, *Sakura*, *Digimon*, etc.

JONU MAGAZINE, Can Bruixa, 35,08014 Barcelona
jonumagazine@sav.es

Aquí tenéis los ganadores de 100 Pokémon Oro y Plata sorteados entre la gente que envió los cupones que estaban en el interior de los vídeos de la LIGA JOHTO.



Y la lista de los ganadores de una Nintendo en otros cupones de la serie Pokémon.

- ANTONIO GARCÍA FERNÁNDEZ, MURCIA
- SUSANA GIMÉNEZ, BARCELONA
- CRISTINA ABAD CORTÉS, ALMERÍA
- ARTURO MERCHAN GONZALEZ, CORDOBA
- DIEGO GOMEZ DE SEGURA, LA RIOJA
- CLARA PI GREIXELL, BARCELONA
- AURORA CASTILLA SEGURA, BARCELONA
- BERTA FERNÁNDEZ, MADRID
- EUSEBIO IZQUIERDO, CANTABRIA
- SUMIT GOVIND MANWANI, ANDORRA

- SALVA, A. PASTRANA, MADRID
- BORJA, ABAD CUESTA, LEON
- PACO, ABELLAN RUIZ, MURCIA
- OSCAR , BARREIRO, BARCELONA
- BERTA, BLANCA, BARCELONA
- BEATRIZ, BREA GARCIA, ASTURIAS
- JUDIT, BRIA CASARRAMONA, BARCELONA
- ALBERTO, BRITO ACOSTA, STA.CRUZ TENERIFE
- EMILIO, BRIZ VAZQUEZ, MALAGA
- NOELIA, CERVERA, BARCELONA
- RAFAEL, DAVILLA SERRANO, MADRID
- CHRISTIAN, DE HARO GOMEZ, BARCELONA
- JAVIER, DE LA MORA MIRANDA, SEVILLA
- MIGUEL A., DE LA TORRE PLADENA, MALAGA
- LUCAS, DE LOS RIOS, CANTABRIA
- TERESA, DIAZ BLANCO, BARCELONA
- LUIS, ESPINERA, BARCELONA
- SALVADOR, FERNANDEZ MARTINEZ, MADRID
- JOSE ANTONIO, FERNANDEZ MOLINA, SEVILLA
- MANUEL, FERNANDEZ ORIA, MADRID
- DANIEL, FERNANDEZ VALDERRAMA, SEVILLA
- EMMA, FERREIRO RIVAS, A CORUÑA
- BERNAT, FERRER, BARCELONA
- GUILLERMO, FERRER BOSQUE, BARCELONA
- REBECA, FRONTAL, BARCELONA
- JOSE LUIS, GARCIA RAMOS, MADRID
- AITOR, GARCIA REYES, STA.CRUZ TENERIFE
- ADRIAN, GARCIA RODRIGUEZ, MURCIA
- SERGIO, GARCIA RUIZ, MALAGA
- ALFONSO, GARCIA S., ALICANTE
- DAVID, GONZALEZ ROMERO, MADRID
- PASCUAL, GONZALEZ VERDEJO, ALBACETE
- ADRIAN, GONZALEZ ZAPATA, SEVILLA
- ADRIA, GORDILLO GARCIA, BARCELONA
- TANIA, GORDO ALARCON, BARCELONA
- RAFA, GOTERRIS CERISUELA, CASTELLON
- PATRICIA, GRACIA HERRERO, ZARAGOZA
- ELIAS, GRAZIANO PEREZ, BARCELONA
- ANGELINES, GREGORIO VALLINOTO, CACERES
- JULIAN, HERNANDEZ TORRES, STA.CRUZ TENERIFE
- FCO. JOSE, HERNANDEZ VIDAL, MURCIA
- JUAN, HERNANDO MARIN, BARCELONA
- CRISTIAN, HERRADON GUERRERO, TOLEDO
- PERICO, HERRAIZ FERNANDEZ, MADRID
- KEVIN, JIMENEZ GARCIA, LAS PALMAS G.CANARIA
- RUBEN, JIMENEZ MOLINA, JAEN
- DAVID, JIMENEZ RUIZ, SEVILLA
- ANTONIO MIGUEL, JODAR MARTIN, SEVILLA
- BJARKI, JOHANNSSON, LAS PALMAS G.CANARIA
- DIEGO, JOREN VILLAGREA, ZARAGOZA
- MIRIAM, JUAN VILLEGAS, PALMA DE MALLORCA
- EDUARDO, JULIA FRUTOS, CIUDAD REAL
- ELOI, LOPEZ RIBE, LERIDA
- CARLOS, LOPEZ RODRIGUEZ, SALAMANCA
- LIDIA, LOPEZ ROSELL, TOLEDO
- DIANA, LORA ORTEGA, MADRID
- ANTONIO, LORENTE GARCIA, MURCIA
- ALEJANDRO, LORENTE SANCHEZ, ZARAGOZA
- JAVIER, LORENZO NUÑEZ, BURGOS
- NEREA, MARTINEZ BARBA, BARCELONA
- DOMINGO, MARTINEZ CARRERA, BADAJOZ
- RITA NADINA, MELIAN R., LAS PALMAS G, CANARIA
- ANDREA, MELO CLAR, VALENCIA
- MAYRA, MENDEZ APONCIO, STA.CRUZ.TENERIFE
- BRAIS, MENDEZ PORTELA, - STA,CRUZ TENERIFE
- ROBERTO, MENDIETA SANCHEZ, MADRID
- PAULA, MOLINS, BARCELONA
- ANTONIO D., NAVARRO MUÑOZ, MALAGA
- GERARD, NAVARRO NASTOR, BARCELONA
- RUBEN, NAVAS ANGUITA, MADRID
- M.CRUZ, NAVASCUES GONZALEZ, ZARAGOZA
- RODRIGO, NEGRO, BARCELONA
- DAVID, NEIRA RODRIGUEZ, ORENSE
- MARIA BELEN, OLIVAS HERNANDEZ, VALENCIA
- FERNANDO, OLIVER MARTIN, CADIZ
- ALBERTO, OLMO, BARCELONA
- LUIS, PARRA, BARCELONA
- ANDRES, PORTILLO RONCERO, BADAJOZ
- VICTORIA C., PORTO ARMESTO, LA CORUÑA
- ALEJANDRO, PRADA BERRUECO, MADRID
- VICTOR, PRADO CASAL, PONTEVEDRA
- FRANCISCO, RETESA, BARCELONA
- VERENA, ROCAMORA CASCALES, MURCIA
- SERGIO, RODELAS BELMONTE, BARCELONA
- POL, RODENAS EXPOSITO, BARCELONA
- JESUS M., RODRIGUEZ, MALAGA
- MICHAEL, RODRIGUEZ ALEGRE, LEON
- PAOLA, RODRIGUEZ ALVAREZ, CASTELLON
- ALVARO, RODRIGUEZ BETHENCOURT, MADRID
- IMANOL, RUIZ HIDALGO DURAN, BILBAO
- ADRIAN, RUIZ LOPEZ, CADIZ
- JONATHAN, SAN PEDRO, BARCELONA
- SILVIA, SANCHEZ PERALTA, GIRONA
- ISSUR, SANCHEZ PEREZ DE PIPAON, GUIPUZCOA
- VICTOR, SANCHEZ SEGURA, BARCELONA
- ROSA, SANTA INÉS, BARCELONA
- ANA, SENTADA GREICALL, BARCELONA
- DESSIRÉ, SERVILLA, BARCELONA
- ADRIAN, ZAMORA NUÑEZ, MURCIA
- MANUEL, ZARAS GOMEZ, BARCELONA





encuesta

Éste es el segundo número, y mientras esperamos que quienes comprasteis el número 1 nos enviéis la encuesta, la repetimos con la esperanza que nos ayudéis a mejorar. ¿De qué series os gustaría que habláramos? ¿Qué animes compraríais? ¿Qué secciones os gustan más... y cuáles menos? Pues eso... Sorteo de 10 pelis de Dual. Enviar a JONU MAGAZINE, Apdo.16.026 -08080- Barcelona.

ADEMÁS DEL MANGA Y DEL ANIME, ¿QUÉ OTRAS AFICIONES TIENES?

- VIDEOJUEGOS ☐
- CINE ☐
- MÚSICA ☐
- INFORMÁTICA ☐
- ROL ☐
- LECTURA ☐
- DEPORTES ☐
- OTROS ☐

¿COMPRAS PRODUCTOS RELACIONADOS CON EL MANGA?

- SI ☐
- NO ☐

¿QUÉ PRODUCTOS COMPRAS?

- MÚSICA DE ANIME ☐
- LIBROS DE ILUSTRACIONES ☐
- CINTAS DE VÍDEO ☐
- DVD ☐
- MERCHANDISING ☐

¿CUÁLES SON TUS TRES/CUATRO SERIES FAVORITAS?

¿QUÉ MANGAS TE GUSTARÍA VER EDITADOS EN ESPAÑA?

¿QUÉ ANIMES TE GUSTARÍA VER EDITADOS?

¿DE QUÉ SERIES TE GUSTARÍA QUE HABLÁRAMOS?

VALORA NUESTRAS SECCIONES:

	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	MAL
NOTICIAS NACIONALES	☐	☐	☐	☐
NOTICIAS INTERNACIONALES	☐	☐	☐	☐
REPORTAJE EL SALÓN DEL MANGA	☐	☐	☐	☐
NOVEDADES EDITORIALES	☐	☐	☐	☐
REPORTAJE EL FENÓMENO YU-GI-OH	☐	☐	☐	☐
SECCIÓN RECOMENDAMOS JIN-ROH	☐	☐	☐	☐
SECCIÓN MANGA DEL MÉS	☐	☐	☐	☐
DOSSIER FUSHIGI YUUGI	☐	☐	☐	☐
POSTERS	☐	☐	☐	☐
RESEÑA YU YU HAKUSHO	☐	☐	☐	☐
REPORTAJE SAILOR MOON	☐	☐	☐	☐
SECCIÓN ACID SMILE	☐	☐	☐	☐
SECCIÓN PRESS START	☐	☐	☐	☐
REPORTAJE MONSTER RANCHER	☐	☐	☐	☐
REPORTAJE DRAGON BALL	☐	☐	☐	☐
REPORTAJE CARD CAPTOR SAKURA	☐	☐	☐	☐
SECCIÓN ¿SABÍAS QUE...?	☐	☐	☐	☐
SECCIÓN LOS MÁS...	☐	☐	☐	☐
SECCIÓN NO ES MANGA PERO...	☐	☐	☐	☐
SECCIÓN WEB SCAN	☐	☐	☐	☐
EL CORREO	☐	☐	☐	☐
EL VÍDEO	☐	☐	☐	☐
EL CUADERNILLO DEL ESPECIAL ESTUDIO PIERROT	☐	☐	☐	☐
FICHAS DE SERIES	☐	☐	☐	☐

¿QUÉ SECCIONES TE GUSTARÍA QUE INCLUYÉSEMOS?

REPORTAJES SOBRE ESTUDIOS DE	☐	☐	☐	☐
ANIMACIÓN	☐	☐	☐	☐
COMENTARIO DE MAQUETAS	☐	☐	☐	☐
MÚSICA DE ANIME	☐	☐	☐	☐
CULTURA JAPONESA	☐	☐	☐	☐
APRENDER JAPONÉS	☐	☐	☐	☐

SUGERENCIAS

DATOS PERSONALES

NOMBRE ____

APELLIDOS ____ EDAD ____

DIRECCIÓN ____

CIUDAD ____ C.P. ____

PROVINCIA ____ TEL. ____

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN Y PEDIDO

DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA **JONU MAGAZINE,** POR EL IMPORTE DE 11.940 Ptas. o 71,6 euros

FORMA DE PAGO:

- ☐ REEMBOLSO, más 350 Ptas. o 2,1 euros de gastos de envio.
- ☐ GIRO POSTAL Nº ____ Enviado el día ___/___/___
- ☐ CHEQUE ADJUNTO
- ☐ TARJETA DE CREDITO: ____

Titular ____

Número ____

Fecha de caducidad ____

Firma

ENVIAR EL CUPÓN A :
JONU MAGAZINE - SUSCRIPCIPONES
APDO. 16.026 -08080- BARCELONA
TEL. 93 490 06 60 FAX 93 490 03 72

DESEO RECIBIR LOS SIGUIENTES NÚMEROS DE JONU MAGAZINE ATRASADOS (PRECIO POR EJEMPLAR 995 Ptas. o 5,98 euros)

Nº 1

Elige un DVD o VHS de regalo:

Jin Roh	☐ DVD	☐ VHS
Sakura	☐ DVD	☐ VHS
Fushigi Yuugi	☐ DVD	☐ VHS
Dual nº1	☐ DVD	☐ VHS

SE PUEDEN HACER FOTOCOPIAS.

Ya tenemos las navidades encima, y HEMOS INTENTADO que el próximo número esté lleno de la información que más os interesa. Por una parte, reseñas y entrevistas de lo que fue el Festival de Cine Fantástico de Sitges, con las películas que pueden llegar a España. Todas las novedades del 2002. Un reportaje de *Marmalade Boy* y su autora Wataru Yoshizumi. Además, la impresión que se llevó Akemi Takada del Salón del Manga y los otakus españoles, información sobre la última bomba en Japón, *Saiyuki* y la última bomba en nuestro país *Shin Chan*. Un reportaje de cómo se dobla un anime, ¿nunca habéis tenido curiosidad por conocer el proceso? Y cómo no, nuestras secciones habituales, como las noticias más frescas, el Anime y Manga del mes, Videojuegos y un estupendo dossier dedicado a *Yu Yu Hakusho*, la única serie capaz de superar los éxitos de *Dragon Ball* y *Pokémon*.




YU YU HAKUSHO
¡MUY PRONTO TUS SERIES FAVORITAS!
FUSHIGI YUUGI
© 2001 Yoshihiro Togashi, Shueisha, Estudio Pierrot.
© 1995 Yuu Watashe/Shogakukan · TV Tokyo · St. Pierrot.